# DOBOZOS TELJES JÁTÉK!

EGYES JÁTÉKOK AKTIVÁLÁSA INTERNETKAPCSOLATOT IGÉNYELHET

+ DUPLA OLDALAS THE WITCHER III NAPTÁRMELLÉKLET

# PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2014. 12.

14012

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR

**Ünnepi hardverajánló**

Segítünk a gépfejlesztésben, vagy egy teljesen új PC összeállításában!

BLIZZARD INVÁZIÓ

## BLIZZCON BESZÁMOLÓ

Los Angelesben jártunk, és kipróbáltuk a következő évek Blizzard-játékait.

COTY

## BEST OF 2014

Idén is több kategóriában díjaztuk az év legjobban sikerült játékait.

SÁRKÁNY ELLEN...

## DRAGON AGE: INQUISITION

Visszatért az epikus szerepjáték, és grandiózusabb, mint eddig bármikor!

# STARCRAFT II

## LEGACY OF THE VOID

Bár a létezéséről már eddig is tudtunk, a Blizzconon végre ki is lehetett próbálni a Starcraft-saga következő nagy fejezetét.

FAR CRY 4

ASSASSIN'S CREED: UNITY

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

PES 2015

WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR

# ÁLLATI JÓ DECEMBER

MADAGASZKÁR PINGVINJEI
EGÉSZ HÉTEN
14:35 ÉS 18:20

TINI NINDZSA TEKNŐCÖK
HÉTVÉGÉN
18:00

ÚJ
RÉSZEK

nickelodeon.hu
/NICKELODEONHUNGARY

nickelodeon™

RABBIDS
MINDEN HÉTKÖZNAP
15:55

© 2014 Viacom International INC. and © 2014 Viacom Overseas Holdings C.V. All rights reserved

**SZERKESZTŐSÉG**

**Főszerkesztő**
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
**Szerkesztő**
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu
**Multimédia szerkesztő**
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
**Lapdesign, borító és tördelés**
Szücs Péter
**Korrektor**
Talabér Krisztina
**Olvasószerkesztő**
Páncél Róbert (}{redenc)

**A szerkesztőség címe:**
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

**Hirdetésfelvétel:**
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

**Terjesztés**
Teimer Edina

**A kiadásért felel:**
a Kiadó ügyvezető igazgatója

**Kiadja a Skorpió Print Kft.**

**Lapterjesztés**
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

**Egy lapszám ára: 1995 Ft**

**ELŐFIZETÉSI DÍJAK**
**12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft**

**Előfizetés és reklamáció:**
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

**POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444**
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

**Nyomtatás:** IPRESS Center Hungary Kft.
**Felelős vezető:** Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

**Figyelmeztetés!**
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

# 2014. DECEMBER

# DOBOZOS MEGLEPETÉS KARIRA

Szóval az van, hogy amiről nem kapok e-mailt, vagy nem jegyzem le – tehát nem kerül írásba –, azt garantáltan elkeverem, mert meglehetősen szétszórt vagyok, mióta úgy döntött az élet, hogy a nyakamba dönti a világ összes teendőjét, minden egyes hónapban. Így eshetett meg az a gaztett, hogy úgy ment nyomdába a novemberi szám, hogy az intróban egy árva szót se ejtettem az új tagjainkról. Elnézést kérek: egyértelműen ők hibáztak. Na jó, én: szóval az van, hogy mindig hatalmas öröm, ha a PC Guru stábja hízik, és a múlt hónapban többszörösen is így történt.

Először is sikerült beszervezni a PC Guru Show műsorvezetését valami hihetetlen hozzáértéssel és profizmussal letudó McMackót a Gamer365-től, aki most már rendszeresen szállítja nektek a cikkeket és az előzeteseket – annyira jó fej, hogy ebben a hónapban például mind a kettőből hozott! Aztán egy kínvallatásra emlékeztető, izzasztó délután alatt a magazin egykori szerkesztőjét, Grathet is meg tudtuk győzni arról, hogy a Guruba írni még tök jó. Bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy ezt eddig is tudta, hiszen hiába lépett ki sok évvel ezelőtt, olykor Tera álnéven azóta is írt a Gurunak, úgyhogy most már ezt a titkot is tudjátok. E hónapban rögtön áldozatot is hozott, hiszen átadta magát a tengerentúli repülés poklának, hogy átbulizza a Blizzcont, kipróbálja a Blizzard összes játékát, és aztán be is számoljon róla írásban. Remélem, hogy legalább annyira fogjátok élvezni ő, és persze McMacko cikkeit, mint amennyire ők a megírásukat, vagy én a szerkesztésüket. Egészen biztos, hogy nem csak ők fogják a jövőben a Guru stábját erősíteni: a múlt hónapban például a zseniális Sine Mora pályatervezője dobta be a szaktudását a közösbe, és persze még mindig velünk van több PC Guru pályázat győztese: a bájos Lor, Lor 2 (bocsánat, DreamerInstinct. Vagy már lehet hogy Ginger. De tuti nem Lor! És ő nem is a pályázattal került be!), Dan... és akár te is, ha annyira jó teljesítményt nyújtasz. Ne feledjétek a PC Guru Online-on található Pályázat menüpontot, ahol minden hónapban esélyetek van nemcsak publikálni a PGO-n, de akár PC Guru magazinban is.

A nagy meglepetést persze már láttátok: bizony, ismét dobozos teljes játékot adunk a PC Guru mellé, ezúttal ráadásul 17 különbözőt: a részletekről a 6. oldalon tájékozódhattok. Köszönjük, hogy megint minket választottatok, vészeljétek át az ünnepeket egyben, egyetek sok édességet, toljatok sok remek játékot, fizessetek elő a lapra négyszer. Találkozunk 2015-ben!

**A GURU LEGYEN VELETEK!**

**wilson**

## ÚJABB ÉVET TUDTUNK LE: VÁLLALHATATLANUL BORZALMAS IDŐVEL, INSTANT MEGFAGYÓ ESŐVEL ÉS EGYÉB TERMÉSZETI ANOMÁLIÁKKAL KÍSÉRVE ROBOGUNK 2015 FELÉ. NEKED MI VOLT A LEGEMLÉKEZETESEBB ESEMÉNY 2014-BEN?

**Bate**
A PC Guru hasábjain ez kicsit furán fog hangzani, de a legemlékezetesebb esemény idén az volt számomra, hogy hét év után szögre akasztottam a gurus főszerkesztői gúnyám, és már csak külsősként dolgozom a magazinnak. Ne feledjétek, a változás sokszor jó dolog!

**Miguel**
Elég sűrű év volt, volt benne jó és rossz vegyesen. Talán a legszebb siker az volt, mikor hosszas szervezés után sikerült meteorológiai ballont ereszteni majdnem 28 kilométer magasba, és onnan fotózni az országot. Kiváló kaland volt, remélem jövőre is lesz hasonló.

**Chris**
Lehet, hogy most ez kicsit hazabeszélésnek fog tűnni, de a PC Guru Show. Ez volt ugyanis az első olyan rendezvény, ahol felmerészkedtem egy színpadra, és előadást tartottam a közönségnek arról, hogy miért jó a World of Warcraft. Anélkül, hogy bekakkintottam volna.

**JohnBart**
Játékfronton a Wolfenstein: The New Order, eseményeknél pedig többek között a PC Guru Show (nyilván), ahol kiderült, hogy Obo még nálam is magasabb, illetve az év elejéről a Diablo 3: RoS launch party, ahol inkognitóban megnyertem a sörivó versenyt.

**Chocho**
Számomra 2014 egy brutálisan eseménydús év volt. Nehéz kiemelni egyet a rengeteg szép emlék közül, amiknek köszönhetően ez lett az eddigi talán legjobb évem, így inkább köszönetet mondok mindazoknak, akik miatt szuper lett a 2014-es év. Jövőre veletek ugyanitt!

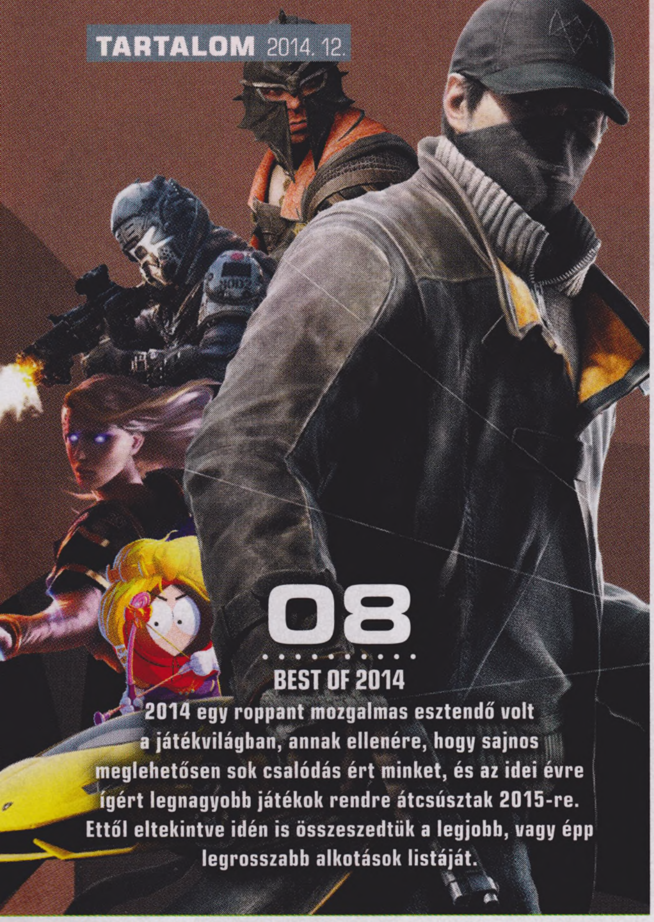
**wilson**
Amennyiben nem sértődésről, pénzről vagy ígéretről van szó, a memóriám egy aranyhallal vetekszik, de azért egész biztos nem fogom elfelejteni az éjszakába nyúló lapzártákat, az irodát kétszer is eláztató hűtőt (ami után én takarítottam fel). Ja, és munkából is több lett, juhé!

**Midnite**
Majdnem azt írtam, hogy amikor megházasodtam, vagy hogy kiköltöztem Londonba és új munkám lett... De igazából a Wasteland 2 a legemlékezetesebb. Évekig fogok honey badger hordákkal és Arizona radioaktív sivatagával álmodni. Történelemkönyvekbe illő cucc lett!

**Mo**
Talán az lesz a legemlékezetesebb, ha már végre vége lesz 2014-nek. Tulajdonképpen minden szinten életem egyik legnehezebb esztendeje áll mögöttem, szóval nem fogok szomorkodni, ha már 2015-öt írunk. Na jó, az Alien: Isolation megjelenése azért nem volt rossz.

**Lor**
Életem legmozgalmasabb éve volt az idei, tele jó pillanatokkal, ezért könnyebb kiragadnom egy rosszabbat. Mindenképp emlékezetes volt egy csaló albérlettulaj, aki átvágott minket, de eléggé megfenyegettük ahhoz, hogy visszakapjuk a pénzünket. Jó balhé volt.

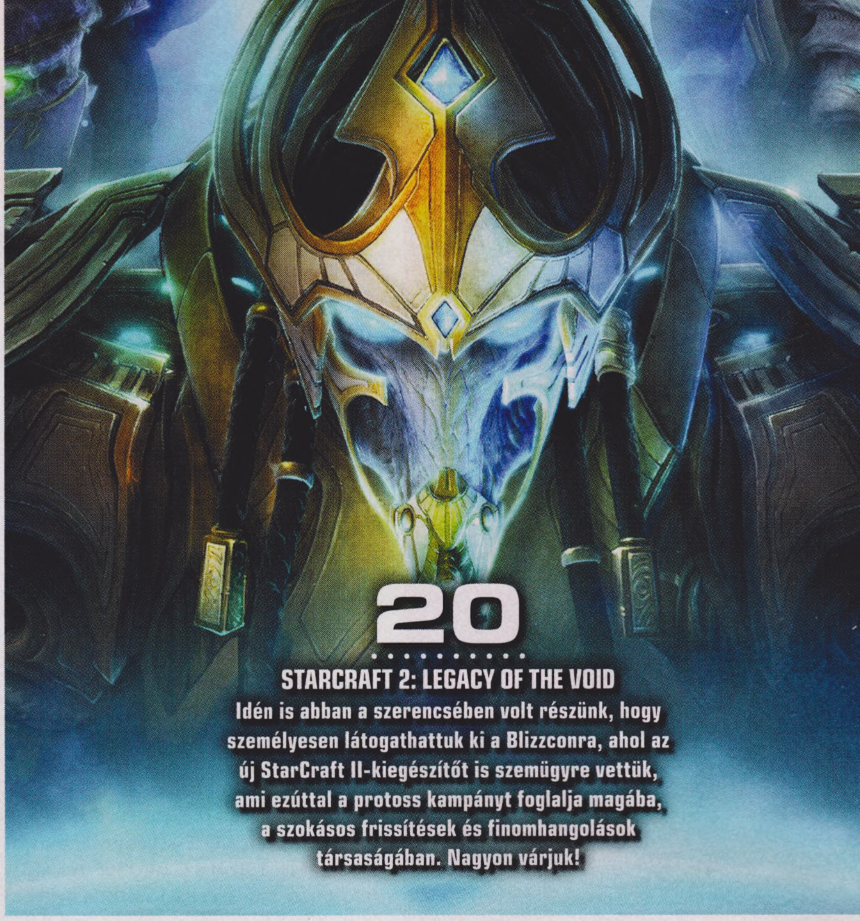
**McMacko**
Pontot tettem egy pár éve futó projekt végére, és sikerült megvédenem az eddigi legfontosabb művemet! :) Persze azóta sincs több időm, hogy leüljek a visszamaradt játékokat írtani a polcról, de mindjárt itt a karácsonyi szünet, és jaj lesz a backlognak!



**08**

**BEST OF 2014**

2014 egy roppant mozgalmas esztendő volt a játékvilágban, annak ellenére, hogy sajnos meglehetősen sok csalódás ért minket, és az idei évre ígért legnagyobb játékok rendre átcsúsztak 2015-re. Ettől eltekintve idén is összeszedtük a legjobb, vagy épp legrosszabb alkotások listáját.



**20**

**STARCRAFT 2: LEGACY OF THE VOID**

Idén is abban a szerencsében volt részünk, hogy személyesen látogathattuk ki a Blizzconra, ahol az új StarCraft II-kiegészítőt is szemügyre vettük, ami ezúttal a protoss kampányt foglalja magába, a szokásos frissítések és finomhangolások társaságában. Nagyon várjuk!

# Tartalom

## ELŐZETES


008 Best of 2014
019 Diablo III v2.1.2
020 StarCraft II: Legacy of the Void
024 Overwatch
028 World of Warcraft história II.
032 Hearthstone: Goblins vs. Gnomes
033 Clandestine
034 Resident Evil: Revelations 2
036 Evolve
038 American Truck Simulator
039 Euro Truck Simulator 2: Scandinavia
040 Interjú az SCS Software-rel


## TESZT


044 Assassin's Creed: Unity
048 Far Cry 4
052 Assassin's Creed: Rogue
054 PES 2015
056 LEGO Batman 3: Beyond Gotham
058 Call of Duty: Advanced Warfare
062 Jagged Alliance: Flashback
064 Battlefield 4: Final Stand
066 Dragon Age: Inquisition
072 Football Manager 2015
074 Valkyria Chronicles
076 Europa Universalis IV: Art of War
077 Crusader Kings II: Charlemagne
078 Escape Dead Island
080 World of Warcraft: Warlords of Draenor
084 This War of Mine
086 Farming Simulator 2015
088 LittleBigPlanet 3
090 Halo: The Master Chief Collection
092 MXGP
093 Mobiljátékok


## HARDVER


096 Ünnepi vásárlási tanácsadó
104 Razer BlackWidow Ultimate Chroma
106 PlayStation TV
108 Hardvermentőöv

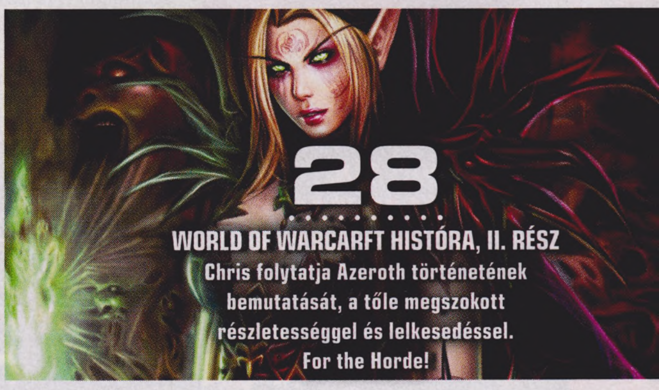

## ROVATOK


094 Játékmentőöv
110 Levrov
112 Egy kis közösségi élet

**24**

**OVERWATCH**

Majdnem két évtizedet vártunk rá, hogy a Blizzard új franchsie-zal rukkoljon elő. Jön az Overwatch, a hóvihar fiainak első shootere!



**28**

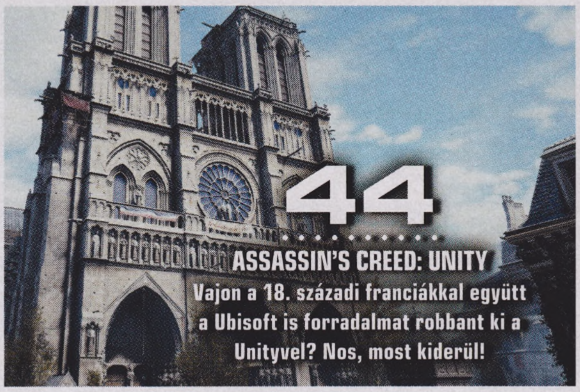
**WORLD OF WARCAFT HISTÓRA, II. RÉSZ**

Chris folytatja Azeroth történetének bemutatását, a tőle megszokott részletességgel és lelkesedéssel. For the Horde!

**40**

**INTERJÚ AZ SCS SOFTWARE-REL**

Elbeszélgettünk a kamionszimulátorok szűk iparának legtöbb lóerőt felzabáló óriásával, az ETS-játékokért felelős SCS Software-rel.



**44**

**ASSASSIN'S CREED: UNITY**

Vajon a 18. századi franciákkal együtt a Ubisoft is forradalmat robbant ki a Unityvel? Nos, most kiderül!

**48**

**FAR CRY 4**

Irány a Himalája, hogy tigrisekre és hadurak lábujjára lépjünk! Ezt nyújtja nekünk ugyanis a Far Cry 4.

**66**

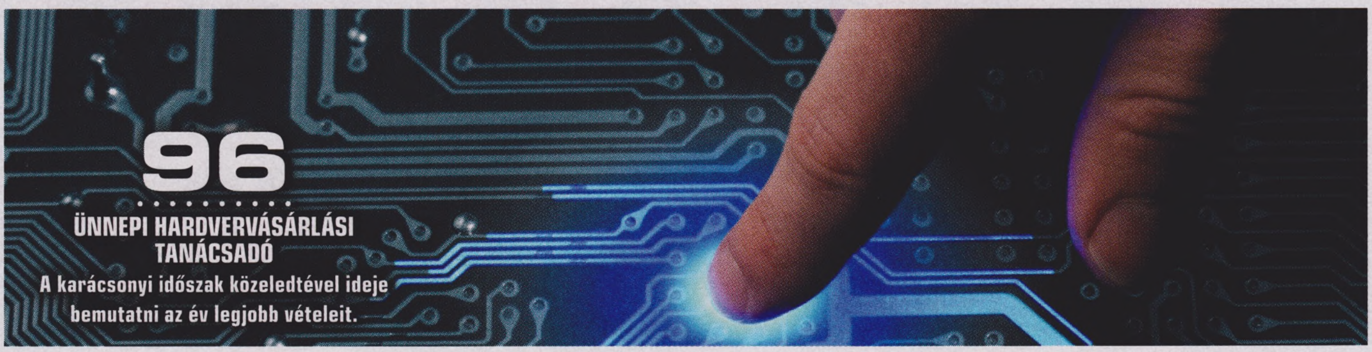
**DRAGON AGE: INQUISITION**

A sárkánykor harmadik eljövetele a múlt elismerését és az azóta elkövetett hibák jóvátételét ígéri, méghozzá sikerrel.

**80**

**WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR**

Megérkezett a WoW eddigi legjobb kiegészítője. Irány Draenor világa!



**96**

**ÜNNEPI HARDVERVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ**

A karácsonyi időszak közeledtével ideje bemutatni az év legjobb vételeit.

## GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

**Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?**
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

**Mit tegyek, ha sérült az újság?**
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

**Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?**
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

**Hogyan fizethetek elő az újságra?**
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

**Hogyan kommentálhatom a cikkeket?**
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

**Hol találok további információt a szerkesztőségről?**
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

## ESET KÓD: XMK2ZCY3

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 7**-es verzióját. A jelen számunkban található kód **2015. február 1-ig** érvényes.

# DOBOZOS TELJES JÁTÉK A PC GURU MELLÉ!

Habár a múltban már volt példa arra, hogy az aktuális PC Guru magazin mellé dobozos játékot adtunk – az első Mass Effect és a Gears of War minden idők egyik legnépszerűbb lapszámát eredményezte –, de idén megszállt minket a karácsony szelleme, és olyan dolgot találtunk ki, amire még a világon talán sehol sem volt példa. Miről van szó? Arról, hogy ezúttal nem egy hagyományos DVD-mellékletet csomagoltunk a PC Guru mellé, teletömve videotesztekkel – ezeket most a YouTube-csatornánkon tesszük közzé (http://www.youtube.com/pcguruonline) –, hanem dobozos játékot, méghozzá egy gigantikus, 17 tételből álló repertoárból! Természetesen minden PC Guru magazinhoz csak egyetlen dobozos játék jár, de az, hogy pontosan melyik, tényleg a vakszerencsén múlik. Fogtuk a teljes készletet, betalicskáztuk a nyomdába, és a sors, na meg a véletlenszerűség gondos kezeire bíztuk, hogy eldöntse, melyik lap mellé mi jut.

Mivel a készlet rettentő véges, ezért befolyásolni nem tudtuk az elosztást, és emiatt sajnos cserelehetőséget sem biztosíthatunk. A fair play jegyében azonban úgy gondoltuk, nem titkolózunk, inkább felsoroljuk az összes lehetőséget. Ha esetleg nem vagy megelégedve, felkerekedhetsz, keresni egy másik újságot, egy másik hipermarketet, hátha ott megleled azt a PC Gurut, amiben pont az a játék lapul, amire a legjobban vágysz a listáról – és még így is jobban jársz, mintha a játékot simán, a decemberi PC Guru nélkül vásárolnád meg!

A legtöbb játék aktiválásához online kapcsolat szükséges, ez azonban nem jelenti azt, hogy mind steames lenne: akad olyan, amely az adott kiadó saját hálózatát használja, így mindenképp olvassátok el a tokokban lévő kézikönyvet az aktiválás mikéntjéről. Technikai problémák esetén segítséget a CENEGA Magyarország nyújt a support@cnghungary.hu e-mail címen.

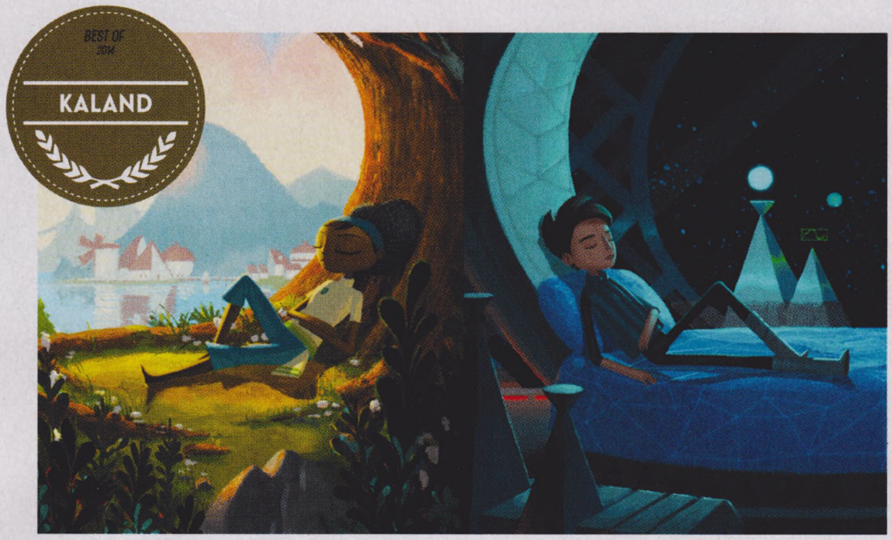
Reméljük, mindez elnyeri a tetszéseteket; jó játékot, kellemes ünnepeket kívánunk, pihenjetek és játszatok sokat, és persze olvassatok PC Gurut, mert az egészséges, főleg a hideg időben. Januárban visszatérünk a szokásos DVD-formátumra és az egy, közös teljes játékra!

**Az újság mellé kapott dobozos teljes játék cseréjét a véges készlet miatt nem tudjuk biztosítani. A kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.**

eset
Szeretem a veszélyes helyzeteket, de nem az interneten. Ott mindennél fontosabb a biztonság.
– Dani, gördeszkás
JÁTÉKOS OK ÜZEMMÓD
NETEZZ ÉS JÁTSSZ BIZTONSÁGBAN
eset SMART SECURITY
eset NOD32 ANTIVIRUS
a legújabb **ESET Smart Security** és **ESET NOD32 Antivirus** védelmével!
Frissíts vagy próbáld ki ingyen a v8.eset.hu weboldalon!

# BEST OF 2014

*A tavalyi „Év játéka" összeállítást azzal kellett kezdenünk, hogy 2013 nem adott igazán sok felejthetetlen, játéktörténelmi jelentőségű alkotást, és az a helyzet, hogy pontosan ugyanez az állítás az idei esztendőre is elsüthető. Hiába vannak már egy éve a piacon az új konzolok, a Steam megnyitásával hiába kapott mindenki kiugrási lehetőséget, minimum három olyan műfaj volt, ahol szinte teljesíthetetlen feladatnak bizonyult győztest hirdetni. 2014 az az év volt, amikor aki élt és mozgott, RPG-t és akció-kalandjátékot csinált, így csak remélni tudjuk, hogy jövőre színesebb lesz a paletta, és 1-2 fő stílusnál több is komoly támogatást kap.*




## BROKEN AGE

**FEJLESZTŐ:** DOUBLE FINE PRODUCTIONS
**KIADÓ:** DOUBLE FINE PRODUCTIONS

Sok-sok évvel ezelőtt, valamikor az előző évtizedben egészen biztosan senki sem hitte volna el, hogy az Év játéka díjazásban pont a kaland lesz az a kategória, amely fél tucat jelölttel indul, és még manapság is nehéz elhinni. Hiszen ha egy műfaj hanyatlása, szinte teljes eltűnése kerül szóba, még mindig ezt szokás felhozni példaként, annak ellenére, hogy már régóta egyáltalán nem igaz az állítás, miszerint senki sem készít kalandjátékot. A Telltale-nek hála a műfaj ismét fürdik a rivaldafényben, és ez még az olyan veteránokat is előcsalta, mint Tim Schafer, aki már-már a Grim Fandango színvonalához felérő csodás történetben mesélte el két főszereplő varázslatos találkozását. Csak jönne már az a fránya második fejezet!

### FUTOTTAK MÉG

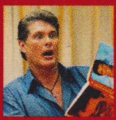
#### THE VANISHING OF ETHAN CARTER

Döbbenetesen gyönyörű kaland Kelet-Európából, egy klisés, kiszámítható történettel, de a szabad felfedezés örömével, és a meghökkentő jelenetekből adódó kizökkentések tömkelegével. Nem maradandó, de azért kifejezetten emlékezetes.

#### THE WALKING DEAD: SEASON 2

Tesztelni ugyan az egész évadot csak a januári számban fogjuk, de azt már most elárulhatjuk, hogy a Telltale ezúttal is kitett magáért, és olyan szívbemarkoló történettel vitték tovább a sagát, amely ismét köröket vert a tévésorozat szezonjaira.

## A GURUK KEDVENCEI



### WILSON

Egyértelműen egyedül vagyok az irodában azzal a véleményemmel, hogy a Watch Dogs bizony baromi jó játék volt; ennek valószínűleg az az oka, hogy a világon semmit sem vártam tőle – például a generációs ugrást, amibe mindenki beleringatta magát –, és így egy szép, hihetetlenül hangulatos, tartalmas sandbox-játékot kaptam. De említhetném még a zseniális South Park: The Stick of the Trutht is, és az egész novemberemet elrabló Dragon Age: Inquisitiont, amit önkényuralmi eszközökkel az év játékának nyilvánítottam ki. És még van 20 másik játék, amihez hozzá sem nyúltam... Megszerkesztené valaki a januári számot? Köszi!

### BATE

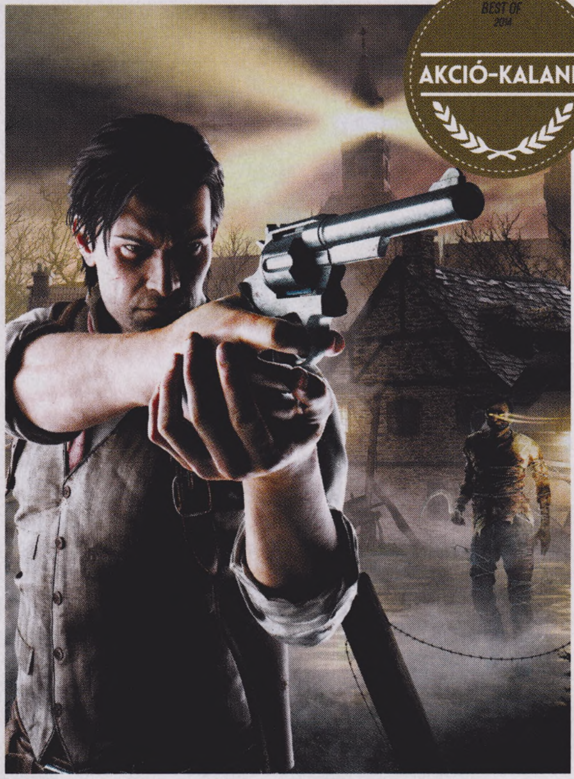
Mondanám, hogy nehéz volt idén év kedvencét választani, de hazudnék. 2014 elég felemás év volt a játékok szempontjából, sok csalódás ért, többek között az AC Unity vagy az új Skylanders, amit nagyon vártam. A Far Cry 4-gyel jót szórakoztam, bár igazi újdonságot nem találtam benne, és a szintén nem túl eredeti Lego Batman 3 sem érdemel Év játéka titulust. Idén nálam egyetlen porgram ütötte meg ezt a szintet, méghozzá a Wasteland 2 (na jó, a South Park: The Stick of Truth is közel járt). Tökéletes szerepjáték, hihetetlenül hangulatos világgal és remek küldetésekkel, hetekre elég tartalommal. Ha még nincs meg, akkor feltétlenül pótoljátok.

# THE EVIL WITHIN

**FEJLESZTŐ:** TANGO GAMEWORKS
**KIADÓ:** BETHESDA SOFTWORKS

Ha egy komplett műfaj megálmodója úgy dönt, hogy több év kihagyás után visszatér, arra mindenki felkapja a fejét, főleg ha arról a Mikami Sindzsiről van szó, aki az 1996-os Resident Evillel több, addig igazából teljesen különálló stílust kovácsolt egybe. Bár minden idők egyik legbugyutább történetéért nem adnánk neki díjat, ahogy a Capcomnak sem azért az áldásos munkáért, amit a franchise elkorcsosulásáért tettek, de hát semmi sem lehet tökéletes. Mikami pedig végképp nem tehet róla. 2004-ben azért még felszállt az RE-szekérre, hogy teljesen megreformálja azt, azóta azonban inkább producerként, semmint rendezőként tevékenykedett, és egészen 2014-ig kellett várni arra, hogy azt mondja: elég, és visszaterelje a túlélőhorrorokat a szörnydarálástól a horror felé. Bár pont a rémisztgetés és a hangvétel az, amiben a The Evil Within végül nem hozta az elvárásokat, minden más kategóriában remekül teljesített. Egyrészt baromi jól néz ki, és hiába japán fejlesztésű, még a PC-s változata is pazar lett (drasztikusan színvonalas látványvilág, remek kompatibilitás, stabil képfrissítés), ami azért határozottan ritka dolog. Másrészt kifejezetten hosszú és tartalmas is, amiről a kiváló hangulat és a remek, már-már felejthetetlen főellenfelek is gondoskodnak. Nem biztos, hogy fel fogja támasztani a műfajt, vagy más stúdiókat is arra sarkall, hogy tolják a háttérbe az akciót, de Mikami minden tőle telhetőt megtett.

BEST OF 2014
AKCIÓ-KALAND



## ZENE

A zene alkategória az egyik legproblémásabb, hiszen ez tényleg az egyik lehető legszubjektívabb. Ha nem szeretem az electrót, hogy értékeljem a zörejeket? Ha hidegen hagy a komolyzene, jelent nekem bármit is a Lords of the Fallen monumentalitása? Idén éppen ezért nem is a hagyományos értelemben vett soundtracket díjazzuk. Az új Wolfensteinben opcionálisan felszedhető, de egy komplett albumot kitevő dalok valami hihetetlen kreativitással álmodták újra a 20. század kultikus dalait úgy, mintha azokat német szerzők készítették volna. Csak annyit mondok: House of the Rising Sun németül, tangóharmonikával!

## ?!WTF?!

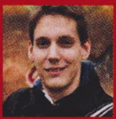
Arra rácsodálkozni, hogy Japán a furcsaságok országa, vagy cikksorozatot indítani az ázsiai országról az ezredfordulóig még releváns volt, de a már egy évtizede a nyugatra tolódott játékfejlesztés miatt nincs sok értelme. Éppen ezért az se túl meglepő, hogy az év legmegmagyarázhatatlanabb, legfurcsább játéka a Távol-Keletről érkezett. A teljes remakenek tekinthető Hatoful Boyfriend ugyanis egy olyan vizuális novella / randiszimulátor, ahol egy fiatal iskolás lányként kell befűzni egy gimnáziumnyi fiút – csakhogy a hímek egytől egyig galambok... Nem, ez nem vicc, a játék tényleg erről szól, ha kihagytad, pótold!

## BUGHALMAZ

Az, aki csak kicsit is tisztában van a játékfejlesztés folyamatával – és mondjuk életében már legalább egyszer leült egy Fallout vagy egy Elder Scrolls-játék elé –, tudja, hogy a sandbox, azaz a nyitott világú játékok hagyományosan teli vannak bugokkal. Ez betudható a hanyag tesztelőknek, a kiadó sürgetésének, és persze annak a cseppet sem elhanyagolható ténynek, hogy monumentális világokról van szó, ahol egyszerűen nem lehet az égvilágon mindent letesztelni. Ám még ez sem magyarázat arra, hogy miért került közel játszhatatlan állapotban a boltokba az az Assassin's Creed: Unity, amire a világ összes pénzét ráköltötték.

## CHRIS

Sokat vacilláltam azon, hogy engem melyik játék is nyűgözött le a leginkább az idén, hiszen bőséges volt a felhozatal. Végül a Dragon Age 3, az új WoW kiegészítő és megannyi más cím mellett az Elite: Dangerousra esett a választásom, mert egészen elképesztőnek tartom, amit Brabenék összehoztak idén. Újraéleszteni egy régebbi címet sosem könnyű feladat, hiszen ilyenkor a készítők egyszerre kell, hogy megfeleljenek az eredeti rész rajongóinak és a modern elvárásoknak, de itt ez szinte hibátlanul sikerült. Bár a játék nem tökéletes, én egész egyszerűen imádok elveszni a hatalmas világában.



## CHOCHO

Ha tavaly megkérdezte volna tőlem valaki, hogy előreláthatólag melyik játék lesz a kedvencem a 2014-es felhozatalból, valószínűleg a Watch Dogsot vagy az Evil Withint mondtam volna, lévén ezt a két programot vártam idén a legjobban. Az biztos, hogy a Dark Souls II-t eszembe sem jut említeni, pedig lám, számomra a FromSoftware akció-szerepjátéka lett az az alkotás, ami leginkább meghatározta az eltelt 12 hónapot. Egy érzelmes, mély, kihívásban gazdag, a személyiségemhez jól illeszkedő játékot kaptam, ami teljesen elvarázsolt, és elérte, hogy őszinte rajongójává váljak. Praise the Sun!

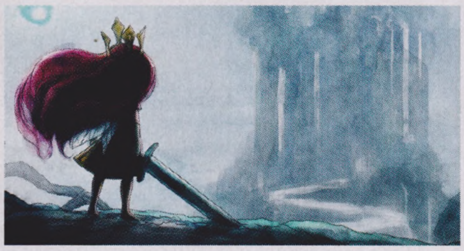
## FUTOTTAK MÉG

### WASTELAND 2

Egyéves késést csak két esetben bocsátunk meg: ha tudjuk, hogy nem tűnnek el a pénzünkkel, és ha biztosak vagyunk benne, hogy a játék érdekében történik a csúszás. Ennek a két feltételnek a Fallout lélektani folytatása maximálisan megfelelt!

### DIVINITY: ORIGINAL SIN

Gyakorlatilag ugyanez írható le a másik kickstarteres RPG-reménységről is, hiszen a Larian sem volt képes tartani a határidőt, de a végeredmény egy tényleg felejthetetlen, ízig-vérig szórakoztató szerepjáték lett, igazi rajongóktól.



### CHILD OF LIGHT

Kis költségvetés, magas színvonal: a fene sem gondolta volna, hogy a szinte kizárólagosan AAA-játékokban gondolkozó Ubisoft hozza el az év egyik legszebb és leghangulatosabb szerepjátékát, nyugati és keleti vonásokat egyesítve.

### LEGEND OF GRIMROCK 2

Hobbiprojektnek indult, aztán egy egész műfajt támasztott fel. A 2012-es Legend of Grimrock folytatása azonban még az alapjátékot is felülmúlta grandiózus, gigászi helyszíneivel, old school kihívásával és tetszetős látványvilágával.

# DRAGON AGE: INQUISITION / SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

**FEJLESZTŐ:** OBSIDIAN ENTERTAINMENT / BIOWARE
**KIADÓ:** UBISOFT / ELECTRONIC ARTS

A kilencvenes évek első fele óta nem volt olyan jó dolga a szerepjáték-rajongóknak, mint manapság. Miután a Bethesda a Skyrimmel megmutatta, hogy nemcsak zseniális, korszakalkotó szerepjátékot lehet készíteni, de olyat is, amihez még elsöprő üzleti siker is társul, a többi kiadónak, független fejlesztőnek is megjött a kedve az RPG-hez, és sokkal nagyobb elánnal, na meg bátorsággal tolnak pénzt az ilyen projektek mögé. Ennek, s persze a Kickstarter-láznak hála 2014 olyan Kánaánt hozott, amit még évtizedek múlva is emlegetni fogunk. Éppen ezért szinte példátlan helyzet állt elő: nem tudunk egyértelmű győztest hirdetni anélkül, hogy ne hagynánk hoppon minimum egy olyan játékot, ami megérdemelné a díjat, így úgy döntöttünk, megosztott trófeát adunk át, főleg, mert a tényleg zseniális, pont ebben a lapszámban bemutatott Dragon Age: Inquisition más kategóriában győzedelmeskedett. Az esztendő első felében kiadott játékokat hagyományosan el szokták felejteni az év végi díjözönben, így ezt elkerülendő már most leírjuk, hogyha nem lett volna a DAI, egyértelmű, hogy a South Park: The Stick of Truth lenne a kategória királya. Mivel a fejlesztés közepén beleállt a földbe a mögötte álló kiadó (THQ), a projektet megvásárló és felkaroló Ubisoft pedig jogi vitába keveredett, és ezért hónapokon át még csak említés szintjén sem voltak hajlandók előhozakodni a South Parkkal, ezért sokan már teljesen eltemették és lemondtak róla, mígnem márciusban, egy kiadós késést követően végre meg nem jelent. Ennyire tökéletesen, az alapanyaghoz ennyire hűen még a világon semmit sem adaptáltak, a Stick of Truth így olyan, mint egy teljesen új South Park film – és még játéknak is szinte makulátlan!

# HEARTHSTONE

**FEJLESZTŐ:** BLIZZARD ENTERTAINMENT
**KIADÓ:** BLIZZARD ENTERTAINMENT

A Steam kínálatát és a hazai játékosok profilját böngészve kijelenthető, hogy 2014-ben, aki él és mozog, annak köze van a free-to-play-hez, vagy fejlesztőként, vagy aktív felhasználóként. A kiugróan jó, és persze a kiugróan alacsony színvonalú játékokkal dugig tömött műfajra már a legnagyobb kiadók és fejlesztők is felfigyeltek, de ember nem gondolta volna, hogy pont a pénztárcából mindig minden fillért kisajtoló Blizzard lesz az, amely valósággal letarolja az F2P-kategóriát, ráadásul egy olyan játékkal, amiben nem lehet lőni, és főszereplői se agyonszteroidozott szuperkatonák. A Hearthstone az egyik leggeekebb műfajba, a CCG-be, azaz a gyűjthető kártyajátékok világába hozott letisztultságot, egyszerűséget, és tökéletességet.

# THE CREW

**FEJLESZTŐ:** IVORY TOWER – UBISOFT REFLECTIONS
**KIADÓ:** UBISOFT

Egy új konzol képességeit általában autós játékkal szokták demózni, és ezért van minden új gép nyitókínálatában legalább egy ilyen: nem volt ez másként tavaly az Xbox One esetében sem, ahol a parádésan jó Forza Motorsport 5 mutatta meg, hogyan is néz ki a konzolos szimulátorok istene, mégis döbbenetes, hogy a műfaj mennyire a háttérbe szorult idén. Ami megjelent, az sem volt említésre méltó, amire pedig annyira vártunk (Project CARS), azt is eltolták, így idén gyakorlatilag csak két jelölt jöhetett szóba: a jelen sorok írásakor még mindig korai hozzáférés címkével futó, pedig elvileg befejezett Assetto Corsa, illetve a december első hetére tolt, szénné bétatesztelt The Crew – utóbbiról a januári számban meséljük el, hogy mik is pontosan az érdemei.

## *FUTOTTAK MÉG*

### DARK SOULS II

Ha még életedben nem törtél egeret, billentyűzetet vagy kontrollert, és nem csak a játékot, de az egész világot meg akarod utálni, akkor téged is szeretettel vár a japán akció-RPG!

### BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL!

Minimum gravitációs játéktér. Játszható Claptrap. Tényleg kell ennél többet mondani? Nem igazi folytatás, de legalább annyira szórakoztató, mint az ezt megelőző két epizód!

# DIABLO III: REAPER OF SOULS

**FEJLESZTŐ:** BLIZZARD ENTERTAINMENT
**KIADÓ:** BLIZZARD ENTERTAINMENT

Sokat vitáztunk azon, mi sorolható az akció-RPG kategóriába, elsősorban azért, mert nagy volt a túljelentkezés. Az év elejét a Dark Souls II határozta meg, amit az első, és kifejezetten fantasztikusra sikeredett Diablo III-kiegészítő koronázott meg, de az utolsó hónapokra beesett a Borderlands-sorozat harmadik felvonása, illetve a Dark Souls lélektani követője, a Lords of the Fallen is, így kifejezetten éles volt a verseny a címért, a győztes mégis a Blizzard expanziója lett. A Reaper of Souls végre igazán kompetens, hosszú endgame-mel rendelkező, méltó folytatást faragott a D3-ból, így az most már tényleg joggal említhető egy lapon a felejthetetlen, kultikus elődeivel.

BEST OF 2014

STRATÉGIA

# CIVILIZATION: BEYOND EARTH

**FEJLESZTŐ:** FIRAXIS ENTERTAINMENT
**KIADÓ:** 2K GAMES

Ez tényleg a felemelkedések és a bukások éve volt, hiszen mostanra érte el a csúcsát az a folyamat, amit úgy hívunk, hogy „a stratégiai játékok eltűnése". Legalább annyira felfoghatatlan ez a jelenség, mint amit a kalandjátékok éltek át: 20 éve még ők voltak az ipar fejőstehenei, aztán akkora krízisbe kerültek, mint mostanra a stratégia. Hihetetlen, de a piac mára szinte kétszereplőssé vált: a Blizzard pár évente kidob egy StarCraftet, a Firaxis pedig szorgos tempóban gyártja a Civilizationöket. Így eshetett meg az idén, hogy egy 90% alatti RTS-t vagyunk kénytelenek díjjal megtisztelni – no nem mintha 90% alatt nem lenne élet és minőség, de a Beyond Earth nem lett sem korszakalkotó, sem reformer.

## FUTOTTAK MÉG

### AGE OF WONDERS III

Saját zsebből és a Minecraft atyjának juttatásából finanszírozott, minőségi, példaértékű folytatása egy olyan sorozatnak, ami sose volt világsiker, csak egy tisztességes, színvonalas próbálkozás egy szubkultnak tekinthető műfajban.

### ENDLESS LEGEND

Újító, egyedi ötletekkel és megoldásokkal teletömött 4x stratégia a Heroes-sorozat jegyében egy olyan csapattól, amely már másodszorra mutatta meg, hogy nagyon ért a műfajhoz. Érdemes rájuk figyelni: zsenik a fedélzeten!

BEST OF 2014

SPORT

# NBA 2K15

**FEJLESZTŐ:** 2K SPORTS
**KIADÓ:** 2K SPORTS

Sohasem jelent jót, ha egy brand neve gyakorlatilag egyetlen játékkal olvad össze, de a 2K Sports mára ide jutott. Pedig egykoron kifejezetten jó konkurenciája volt az EA Sportsnak: 2010-ig NHL 2K néven hokiszimulátorokat készítettek (a brandet idén, hordozható készülékeken támasztották fel), az MLB 2K a Sony-féle baseballjátékokkal igyekezett versenyben maradni, a WWE 2K pedig mind a mai napig aktív – de egyik sem tudta megközelíteni az NBA 2K sikerét és színvonalát. Utóbbi kapcsán megtörtént a lehetetlen is, az EA Sports annyira lemaradt a versenyben, hogy szinte teljesen lemorzsolódtak, kényszerpihenőre mentek, amiből két katasztrofálisan borzalmas epizóddal tértek vissza, úgyhogy egy dolog biztos: még mindig az NBA 2K a király!

## FUTOTTAK MÉG

### FIFA 15

Idén meg mertük lépni azt, amit az elmúlt pár évben nem: nem az aktuális FIFA-epizódot neveztük ki a sportjátékok kategóriájának győztesének. Pedig kiváló, látványos és tartalmas, de már nagyon ráférne egy komoly tatarozás.

### FOOTBALL MANAGER 2015

Pont ebben a számban meséljük el, hogy miért még mindig a Sports Interactive a menedzserjátékok királya, annak ellenére, hogy egy egyszereplős kategóriában ez önmagában nem lenne túlságosan nagy érdem.

## CO-OP

Sokéves késéssel átiratot készíteni remek megoldás ahhoz, hogy egy játék több évben is díjjal távozzon, de egészen biztos, hogy nem ez járt a The Behemoth fejében, mikor annyi év várakozás után végre PC-re is áthozták az Xbox Live Arcade egyik meghatározó játékát. A csapat előző munkáihoz képest is betegesen őrült, és őrülten beteges hangulatú platformer túlzás nélkül minden idők egyik legjobb kooperatív élménye, hiszen itt a második fél nem csupán a főszereplő árnyéka, de megkerülhetetlen szereplője is a történetnek, egyedi, két főre szabott pályákkal, helyzetekkel és felejthetetlen játékórák tömkelegével.

## DLC

Nincs a Földön még egy olyan kiadó, amely annyira jól érzett volna rá a digitális terjesztés előnyeire, mint a Paradox: a forgalmának mára több mint a háromnegyedét ebből beszedő svéd kiadó kisebb birodalmat épített a letölthető tartalmakból, és bár náluk is túlsúlyban vannak a mikrotranzakciók, ezt félévente-évente egy-egy nagyobb kiegészítővel kompenzálják. Így számít még mindig aktív játéknak a lassan 3 éves Crusader Kings II, és így kapta meg parádés, pont eme számunkban bemutatott bővítményét az Europa Universalis IV is, amely tényleg új szintre emeli az eddig is színvonalas grand strategyt. Csak így tovább!

## GRAFIKA

PC-s játékosnak lenni azért is jó, mert mindig ezen a platformon nyújtják a maximumot a játékok. Szebbek a textúrák, több az extra effekt, magasabb és stabilabb a képfrissítés, és ez még akkor is igaz, ha esetleg kisebb késéssel érkezik valami a platformra (például az idei Ryse: Son of Rome), vagy ha felújításról, remakeről van szó (Metro Redux). És bár idén a bugok mennyiségében is díjnyertes lett az Assassin's Creed: Unity, a hibák ellenére azért messze ez az év legszebb, legkidolgozottabb játéka, amely hihetetlen részletgazdagságával elevenít fel tökéletesen egy újabb viharos történelmi korszakot. Talán azért szaggat, hogy meg lehessen csodálni?

# TITANFALL

**FEJLESZTŐ:** RESPAWN ENTERTAINMENT
**KIADÓ:** ELECTRONIC ARTS

Az idei összeállításunkban már többször is le kellett írnunk, hogy „pár éve erre még senki sem gondolt volna", és most megint le kellene körmölni, az ugyanis példátlan, hogy pont egy olyan műfaj ne tudjon elegendő mennyiségű és minőségű indulót felvonultatni, amit már többször meghurcoltak azért, mert nem hagy más stílusokat érvényesülni. Nem tudjuk, mi történhetett, de nagyon furcsa: a Battlefield Hardline jövőre csúszott, így az szóba se jöhetett, a Plants vs Zombies: Garden Warfare annyira csendben jelent meg, mintha az EA el akarta volna temetni, a The Crew-val pedig még nem játszottunk annyit, hogy biztosan kijelenthessük, van-e olyan jó, mint a béta volt. Így igazából nagy versengés nem is nagyon volt a kategóriában: a győztes az a Titanfall lett, amely az első pár órában minden idők egyik leghangulatosabb élményét kínálja, aztán amilyen rohamos tempóban fogy az újdonság és a tartalom, úgy lankad le a kedv is. De titánnal harcolni akkor is baromi jó!

# WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR

**FEJLESZTŐ:** BLIZZARD ENTERTAINMENT
**KIADÓ:** BLIZZARD ENTERTAINMENT

Az év első felében kiadott játékok még akkor is megszívják az év játéka szavazásnál, ha olyan monumentális, meghatározó sorozathoz tartoznak, mint a The Elder Scrolls, de a széria első MMORPG-felvonása egész egyszerűen nem tudott annyi tartalmat adni, hogy a történet befejezése után is legyen értelme a világában maradni. Pedig első blikkre minden a helyén volt, ám a TESO is belefutott abba a hibába, amibe a szintén ugyanilyen váltást átélő BioWare: az, ami működik egy egyszemélyes játékban, nem fogja megállni a helyét egy masszívan online világban. Bár igazi versenyről nem beszélhetünk, hiszen már tavasszal is tudtuk, hogy érkezik a WoW új fejezete, és a Blizzard múltját ismerve egy másodpercig sem volt kérdéses, hogy ki fog trófeával távozni. Hogy pontosan miért is a Warlords of Draenor a legjobb online szerepjáték, amely jelenleg a piacon van, arról pont ebben a számban regélünk: ha eddig kimaradt az életedből a WoW, itt a tökéletes alkalom, hogy pótold!

## FUTOTTAK MÉG

### THE VANISHING OF ETHAN CARTER

A szintén lengyel The Vanishing of Ethan Carter elsősorban a látványvilágával és a kötetlen történetmeséléssel emelkedett ki a mezőnyből, de meglehetősen kiszámítható története és sablonos játékmenete miatt nem volt esélye nyerni.

### WASTELAND 2

A szerepjátékok kategóriáját majdnem teljes egészében letaroló Fallout-örökös annyira profi munka, hogyha nem tudnánk, hogy egy igazából profi csapat áll mögötte, azt is hihetnénk, hogy egy nagy kiadó szerelmeslevele az RPG-khez.

INDIE

# THIS WAR OF MINE

**FEJLESZTŐ:** 11BIT STUDIOS
**KIADÓ:** 11BIT STUDIOS

Egy szubkultúra feltámadásának sem örülhettünk olyan kitörő lelkesedéssel, mint a Steam modern változatának és az Xbox Live Arcade rendszerének hála feltámadó indie játékfejlesztésnek. A garázsfejlesztők mára a játékipar egyik úttörő, meghatározó szereplőivé váltak, akik esetenként kijelölik az irányt, és komplett stílusokat támasztanak fel, vagy bizonyítják be róluk, hogy pénzt is lehet velük keresni. Idén sem volt egyszerű dolog nyertest találni, hiszen a túljelentkezés megint hatalmas volt, de mind közül kiemelkedett egy lengyel játék, a This War of Mine. Az Anomaly-sorozatról ismert csapat egy olyan témába tenyerelt bele, amivel még szinte soha, senki sem mert foglalkozni a játékiparon belül, ez pedig az igazi háború, az igazi áldozatokkal, a civilekkel a főszerepben.

*„EZ AZ ESZTENDŐ ELSŐSORBAN A ZSENIÁLIS SZEREPJÁTÉKOKRÓL, A TEMÉRDEK AKCIÓ-KALANDRÓL, ÉS PERSZE A RENGETEG CSALÓDÁSRÓL LESZ IGAZÁN EMLÉKEZETES."*

## LETÖLTHETŐ

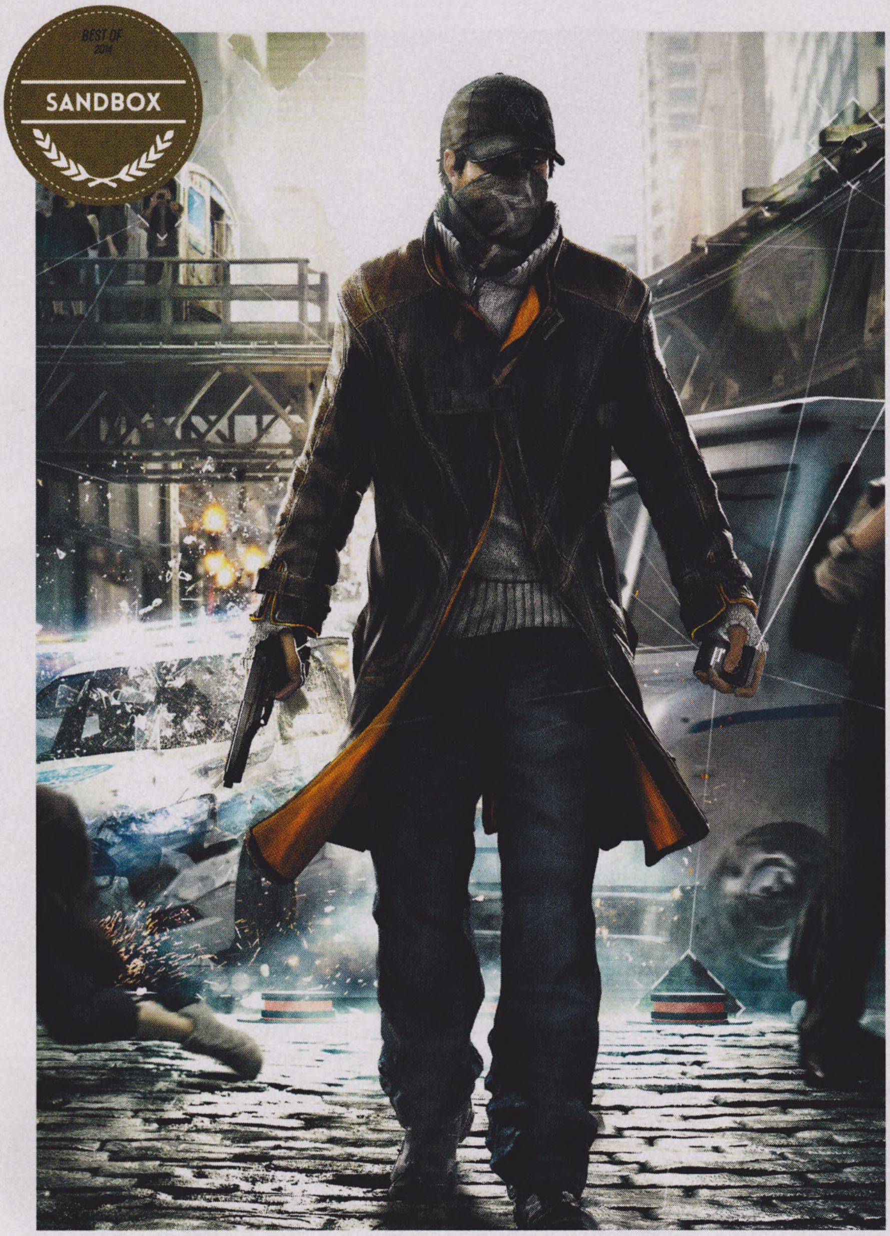
Habár David Braben már két évtizede a fejébe vette, hogy méltó folytatást készít kultikus játékához, az Elite-hez, de 2014-ig kellett várnunk arra, hogy ez tényleg meg is történjen. A csapat ugyan nem tudta tartani az eredetileg kitűzött tavaszi megjelenési időpontot, de december első hetére szerencsére „elkészült" az Elite: Dangerous, és valami egészen pompázatos lett. Egyrészt néha meseszépen tud kinézni, másrészt annyira tartalmas, hogy ember legyen a talpán, aki valaha is teljesen kiismeri, vagy bejárja – utóbbi igazából lehetetlen, hiszen nincs annyi idő ebben az életben, hogy a 400 milliárd csillagrendszer mindegyikét meg lehessen nézni!

## TÖRTÉNET

Igazán emlékezetes, kliséktől, sallangoktól, kilométerekről kiszúrható fordulatoktól mentes történettel már vagy egy évtizede nem rendelkezett videojáték, így valamennyire igaz az az állítás, hogy szinte egyáltalán nincsenek jól megírt videojátékok. Ellenpélda igazából pont idén érkezett a hivatalos South Park-játék képében, ami egyszerre tökéletes adaptáció, hommage és egy beteg ballada, amely felvonultatja a rajzfilmsorozat összes fontosabb szereplőjét, eseményét – élén Al Gore-ral és a Manbearpiggel –, de tesz hozzá annyi újdonságot és egyediséget, hogy mégse tűnjön korábban már ellőtt viccek felmelegítésének.

## KICKSTARTER

A szerepjáték kategóriában ugyan alulmaradt, de egyszerűen nem tehettük meg, hogy ne díjazzuk valamilyen úton-módon az inXile Entertainment monumentális RPG-jét, amely mindössze két dolgot tűzött ki maga elé: megalkotni a Falloutot ihlető Wasteland folytatását, és tető alá hozni egy olyan játékot, ami mindent teljesít, amit csak a kickstarteres gyűjtés során ígért. Igaz, ennek meg is kérték az árát, a Wasteland 2 eredetileg 2013 legvégén jelent volna meg, de az egyéves késésért cserébe egy végtelenül tartalmas, minden elemében döbbenetesen szórakoztató szerepjátékot kaptunk, amit folyamatosan fejlesztenek, javítanak – ingyen.




# WATCH DOGS

**FEJLESZTŐ:** UBISOFT MONTREAL
**KIADÓ:** UBISOFT

Ha az akció-szerepjátékoknál sokat vitatkoztunk, akkor a sandboxnál teljesen tanácstalanok voltunk. Mivel összeállításunk egyik alaptétele, hogy konzolos versenyzőket nem indítunk a közös kategóriákban, ezért már alapból kiesett a két legerősebb jelölt, a PS4-es és Xbox One-os, PC-re csak jövőre érkező Grand Theft Auto V, illetve az Xbox One-exkluzív Sunset Overdrive. Ez pedig egyáltalán nem könnyítette meg a választás folyamatát. Az Assassin's Creed: Unity a számos bugja miatt hatalmas csalódást keltett, és a Far Cry 4 nem túl nagy, nem túl változatos világa se lett olyan, mint amilyenre számítottunk, az Elite Dangerous pedig nem nagyon tudott megfelelni a feltételeknek. A mezőny így két versenyzőre szűkült: a sok újdonságot nem hozó, de végtelenül szórakoztató, és tényleg nagy szabadsággal rendelkező Dead Rising 3: Apocalypse Editionre, és a sokaknak csalódást okozó Watch Dogsra... és mi végül az utóbbi mellett tettük le a voksunkat. A Ubisoft Montreal által megálmodott, minimálisan futurisztikus Chicago nem a játéktörténelem legizgalmasabb játéktere (ahhoz sokkal jobban el kellett volna rugaszkodnia a fikció irányába), viszont egy kifejezetten nagy, és kellőképpen változatos terület, ahol a betondzsungel tövében tökéletesen megfért az erdős, álmos kisváros és a lakótelepi nyomortanya. A játék igazi érdeme azonban az, hogy dugig van tömve tartalommal: a fő történet mellé olyan mennyiségű, minőségű és változatos extrát sikerült pakolni, amit minden fejlesztő a nevére vehetne, kezdve a virtuális, a Saints Row szériára emlékeztető őrült tripekkel az opcionális hackelésen át egészen a kifejezetten zseniális multiplayer módig.

## FUTOTTAK MÉG

### ASSASSIN'S CREED: UNITY

A párizsi vakáció ugyan egyáltalán nem sikerült zökkenőmentesre, de magát a várost sikerült tökéletesen megalkotni, így nemcsak funkcionális és látványos lett, de kifejezetten gazdag tartalmú is.

### FAR CRY 4

A diktatúra alatt nyögő Kyrat a politikai helyzet miatt nem egy ideális célpont, ha a vakációzásról van szó, de a távolban látható Himalája, és a hegyvidékes táj nyújtotta élmény elég volt ahhoz, hogy legyen esélye a sandbox mezőnyben indulni.

### ELITE DANGEROUS

400 milliárd csillagrendszer – kell ennél többet mondani? Ennél monumentálisabb, gazdagabb videojáték-világ soha nem is volt és várhatóan soha nem is lesz, még ha ezt egy kis csalással is sikerült csak elérni.

### DEAD RISING 3: APOCALYPSE EDIITON

Zombikkal fertőzött megaváros, vezethető úthengerrel és az alatta összepréselődő zombik ezreivel – szó szerint. Ennél több már nem is kell a boldogsághoz: ha kimaradt az életedből a Dead Rising-sorozat, ez a tökéletes beugró hozzá!

# FORZA HORIZON 2

**FEJLESZTŐ:** PLAYGROUND GAMES
**KIADÓ:** MICROSOFT STUDIOS

Mikor tavaly – nem hivatalosan – itthon is elstartolt az Xbox One, még csak nem is sejthettük, hogy két egymást követő esztendőben is kapunk két fantasztikus autós játékot, de a konzolos kategóriában éveken át vezető, az előző generációban viszont hivatalosan is a sereghajtóvá letolt Sony bukdácsolásának és a Microsoft elkötelezettségének hála megtörtént a lehetetlen. 2013-ban megkaptuk a jelenlegi legjobb konzolos szimulátort a Forza Motorsport 5 képében, idén pedig megkaptuk a fél-arcade autóversenyzés műfajának legjobb darabját a Forza Horizon 2-vel. Ódákat lehetne zengeni azért, miért zseniális, amit a Playground Games tető alá hozott (és ezt meg is tettük 4 oldalon az októberi PC Guruban!), de aki esetleg lemaradt volna, az készüljön a francia és az olasz Riviérára, a világ legdrágább luxusautóira és roncs állapotú, de felújítható klasszikus verdákra, száznál is több versenyre, egy gyakorlatilag végtelen ideig tartó bajnokságra, a barátokkal való folyamatos párbajozásra, egy erős online komponensre, bandázásra, egy olyan grafikára, amiről nehéz elhinni, hogy valós időben fut, egy fizikai modellre, amit csak pár hajszál választ el attól, hogy alulról nyaldossa a szimulátorokat... szóval minden benne van, na!

# THE LAST OF US REMASTERED

**FEJLESZTŐ:** NAUGHTY DOG
**KIADÓ:** SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Ilyen is ritkán van: 2013 legjobb playstationös játéka a rákövetkező évben is megkapta ugyanazt a címet. Ez persze nem feltétlenül bók a PlayStation 4-re nézve: egyértelműen kijelenthető, hogy a gép nem zárt túl jó esztendőt, exkluzív játék szinte egyáltalán nem érkezett hozzá, ami pedig igen, az se volt annyira jó, hogy ilyen rangos elismerésben részesüljön. Így a trófea ismét a Naughty Dogra és a The Last of Us felújított, finomhangolt változatára esett, amely egyenletesebb képfrissítéssel, magasabb felbontású textúrákkal, jobban festő effektekkel, és extra tartalommal mutatja meg ismét, hogy miért ő az akció-kalandjáték stílusának egyik meghatározó, megkerülhetetlen darabja, ami miatt akár egy komplett konzolra is megéri beruházni, kerül, amibe éppen kerül.

# FORZA HORIZON 2

**FEJLESZTŐ:** PLAYGROUND GAMES
**KIADÓ:** MICROSOFT STUDIOS

Nem csalás, nem ámítás: az Xbox One szerencsére egyáltalán nem gyengélkedett exkluzívokban idén; minimum három nagy kaliberű, dobozos versenyzőt tudott felvonultatni, és teljesen jogosan lehetne az év legjobb Xbox One-os darabja az újrakiadások fogalmát újraíró Halo: The Master Chief Collection, vagy a sandbox műfajba temérdek újítást hozó, elképesztően színvonalas Sunset Overdrive is, de ebben a kategóriában is a Forza Horizon 2 győzedelmeskedett. Azért, mert a konzolos palettán egyszerűen nincs még egy hozzá hasonló – legalábbis színvonalban –, másrészt mert az egész fél-arcade autós műfaj egyértelmű új csúcsa, amit lehet, hogy csak maga a Playground Games lesz képes felülmúlni.

# WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

**FEJLESZTŐ:** MACHINEGAMES
**KIADÓ:** BETHESDA SOFTWORKS

Idén egyáltalán nem voltunk eleresztve belső nézetes lövöldék terén: a remek, de újdonságot egyáltalán nem hozó, két korábbi részt újramelegítő Metro Reduxon kívül gyakorlatilag csak a Titanfall, a Call of Duty: Advanced Warfare, a Far Cry 4 és a PvZ Garden Warfare volt említésre méltó – illetve lett volna, ha május végén nem jelenik meg a Wolfenstein: The New Order, amiről már a kiadását követő napon tudtuk, hogy egyértelműen ez lesz az év legjobb shootere. A veteránokból álló MachineGames első próbálkozásra royal flusht tett le az asztalra, egy, az eredeti hírnevéhez maximálisan felérő, azt tökéletesen továbbgondoló folytatás formájában, ami nemcsak döbbenetesen szép, de baromi hosszú, és mindvégig szórakoztató is – ilyennek kellene lennie minden FPS-nek!

BEST OF 2014
STÚDIÓ

BioWare

# BIOWARE

**KÖZPONT:** EDMONTON – KANADA
**LÉTSZÁM:** 800 FŐ

A kapitális hibákat vétő, sok szempontból katasztrofálisan rossz Dragon Age II, illetve a világon gyakorlatilag mindenkinek örök életre szóló csalódást okozó Mass Effect 3 lezárása, na meg a két alapító távozása után úgy tűnt, az egykoron zseniálisabbnál zseniálisabb játékokat szállító BioWare sorsa megpecsételődött, és vagy bezárnak, vagy élve elássák magukat, így tulajdonképpen egyetlen utolsó esélyük volt: a harmadik Dragon Age. Az Inquisitionbe tényleg apait-anyait beleadtak: hosszabb és tartalmasabb és látványosabb, mint bármelyik játékuk, és minden benne van, amit valaha el akartak érni a szériával, csak sohasem volt rá lehetőségük, idejük vagy épp pénzük. Éppen ezért a BioWare az év legjobb fejlesztőcsapata!

# DRAGON AGE: INQUISITION

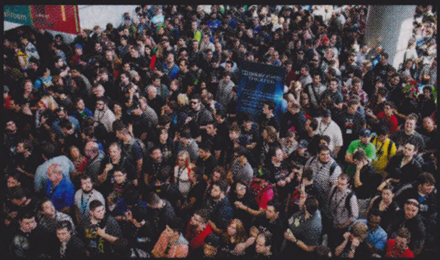
**FEJLESZTŐ:** BLIZZARD ENTERTAINMENT
**KIADÓ:** BLIZZARD ENTERTAINMENT

Kevesebb mint másfél év alatt egész egyszerűen képtelenség minden szempontból színvonalas és persze tartalmas játékot összehozni: tudjuk, hogy a szűkös idő miatt lett olyan katasztrofális a Dragon Age II, és azt is tudtuk, hogy az az epizód olyan mély sebet ejtett a sorozat testén, hogy még évekkel később is annak a kínjait fogja nyögni. Közben ráadásul felnőtt mellé egy olyan kihívó, amely sereghajtóból a műfaj császárává vált, éppen ezért is volt fontos, hogy egyrészt még a The Witcher 3 előtt jelenjen meg a harmadik Dragon Age, másrészt, hogy még csak nyomokban se legyen olyan rossz, mint a második. Arra azonban még mi se számítottunk, hogy az Inquisition ennyire zseniális lesz: nincs olyan eleme, ami rossz lenne, a történettől kezdve a szereplőkön át egészen a harcrendszerig és a helyszínekig. Igazi mestermunka, ami a régi, „klasszikus" BioWare-csapat munkái mellé is büszkén állítható, bebizonyítva, hogy a botladozások és bukások ellenére a BioWare még mindig napjaink egyik legerősebb szerepjátékcsapata, amely világok építésében és azok megtöltésében szinte páratlanul jó munkát tud végezni. Bravó, BioWare, bravó, Dragon Age: a 2014-es esztendőn ti ketten hagytátok a legmaradandóbb nyomot!

[IRTA **GRATH**] **Volt szerencsém részt venni a korábbiakban néhány játékosoknak szóló rendezvényen, de szerencsére ez a világ még mindig tud újat mutatni. A Blizzcon ugyanis az összes játékbemutató, kiállítás, stúdiólátogatás, kicsi és nagy rendezvény között is egyedi tudott lenni hihetetlenül barátságos légkörével, teljesen szabadon megközelíthető fejlesztőivel és millió eseményével. És még a játékok is nagyszerűek voltak!**

Kevés fejlesztőcég van, amely megengedheti magának, hogy kizárólag saját játékai köré fűzzön fel egy kétnapos eseményt – még kevesebb, amelyik ezt meg is teszi saját maga és persze rajongói szórakoztatására. Ráadásul a nyolcadik nekifutásra már minden flottul ment, tökéletesen zajlott le (oké, a StarCraft-világbajnokságot egyszer rövid áramszünet zavarta meg), mindenki tudta a helyét, így problémát csak az okozott, hogy az embernek el kellett döntenie, hogy a Warcraft-filmről szóló panelen vegyen részt, a Heroes of the Storm fejlesztési irányáról szóló előadást tekintse meg, vagy üljön le egy újabb körre a frissen bejelentett Overwatch mellé. Esetleg nézzük meg a cosplay-esek felvonulását, az első Hearthstone-világbajnokság elődöntőjét, vagy inkább álljunk sorba az exkluzív cuccokat árusító boltnál. Interjúk és panelek és beszélgetések és előadások és versenyek – az ember szinte beleszédül a lehetőségekbe. És ez így van jól.

A World of Warcraft sikerébe csaknem beledöglő cég (nem én mondom, Chris Metzen fogalmazott így az interjúnk során) ma kreatív gejzírként csak úgy szórja a játékokat, ráadásul új és új irányokba kitekintve. Sikerrel vetették bele magukat a kártyás taktikai játékok világába, a pre-alfa verziót villámgyorsan elérő Heroes of the Storm is lelkes rajongók hadával rendelkezik, és hát azt se sokan jósolták meg, hogy a következő Blizzard-alkotás egy rajzfilmes világba vezető villámgyors FPS lesz. Ráadásul mindez nem valami kétségbeesett cég útkeresése; az minden előadáson tisztán látszott, minden interjúban nyilvánvalóan érezhető volt, hogy a kaliforniai fejlesztők felszabadultak, és boldogan dolgoznak. És lelkesen: Chris Metzen az Overwatch első videóját követő tapsorkán, éljenzés hallatán láthatóan könnyeivel küzdött.



A drámai nyitást persze felszabadultabb percek követték, többek között a már említett Warcraft-filmmel foglalkozó panelen is. A 2016-ban a mozikba kerülő alkotáson már „csak” az utómunkálatok vannak hátra, vagyis az, hogy az ILM mágusai elénk varázsolják az orkokat. A fórumon sok érdekes dolog kiderült a forgatásról, a színészekről, de talán a legérdekesebb az volt, hogy mennyire eltérő filmet képzelt el az azt 2012-ig rendezőként irányító Sam Raimi, és a helyére beugró, komoly WoW-függő Duncan Jones. Raimi filmje „sztenderd” fantasy lett volna, ahol az emberek jók és nemesek, az orkok pedig a gonosz szörnyetegek. Jones filmje két egyenrangú, nemes értékekkel és aljas vonásokkal egyaránt rendelkező nép küzdelmét meséli el, egyértelmű

fekete és fehér jellemek nélkül. A sajnos nyilvánosságra nem hozott, de egy moziteremben megtekinthető részletek részben félkész CG-elemeket mutattak, de az a csaknem végleges jelenet, amely az ork főszereplőt, Durotant és feleségét járta körül, egészen elképesztő volt – mintha a Warcraft III gyűjtői kiadásából kelt volna életre az ork harcos.

A következő oldalakon kitérünk a Blizzard jelenleg fejlesztés alatt álló öt játékára, kiemelten foglalkozva a cég emberemlékezet óta első teljesen múlt nélküli, mindenestül új ötleten alapuló alkotásával, az Overwatch című FPS-sel, illetve a névről már csaknem egy évtizede ismert, de először itt bemutatott protoss-központú StraCraft II epizóddal. Összeállításunkhoz jó szórakozást kívánunk, Anaheimből pedig jövőre is tudósítunk – reméljük, ismét személyesen!

# Diablo III v2.1.2

[ÍRTA KREDENC] **Miután a Diablo 3 konzolokon még viszonylag friss, nagy bejelentést nem vártunk a játék kapcsán, mégis sikerült meglepnie minket a Blizzardnak: a készülő 2.1.2 update nemcsak némi tuningot és apróbb változásokat hoz, de egy teljesen új területet is!**

Aki ismeri a Diablo-lore-t, jól tudja, hogy kevés népnek van annyira joga gyűlölni a démonokat, mint a barbároknak, akik egész hazájukat feláldozták az emberiségért. A Worldstone védelmében folytatott elkeseredett harc során nemcsak az Arreat-hegység robbant szilánkokra, de Bul-Khatos gyermekeinek otthona is megsemmisült, az északi sztyepék helyén ma a senkiföldje, a Dreadlands sivár, mérgező miazmával telített pusztasága terül el. Nos, a 2.1.2 update megnyitja előttünk ezt a baljós vidéket!

**Az új javítás nem fog drasztikus újításokat hozni, inkább csak tovább finomhangolja az egyre inkább tökéletesedő játékot.**

## SESCHERON ROMJAI, CSAPDÁK, GOBLINOK ÉS RIFTEK

A Ruins of Sescheron nevű, fagyos terület (azaz az egykori főváros romjai és annak környéke) égbe nyúló oszlopokkal, a néhai ősök hatalmas, porladó szobraival várja az odatévedőket – és az egykori harc maradványaival: rengeteg csapdával. Lengő pengék, tüskés kelepcék lesnek az óvatlan szörnyekre, ám minderre szükség is lesz, hiszen igencsak rusnya ellenfelek lakják a pusztát, akik sorában egy új mechanizmus is bemutatkozik: a rajzás. Az újfajta, jeges kukacok például kipukkanásukkor megfagyaszthatnak, a gyors naja bogarak tűzlabdákkal lephetnek meg, a glowing death pedig, amely egy lángoló gubó, ezernyi tüzes rovart zúdít rád. És lesznek jetik is, bár nem biztos, hogy ebben a patchben, de biztosan érkeznek valamikor. Akik viszont tutira itt lesznek, az újfajta goblinok: most már nemcsak a hagyományos kincses fickóval vagy a pónifölde utat nyitó szivárványossal futhatunk össze, hanem három újfajta kollégájukkal is. A kristályszerű Jewel Horder halálakor igazi ékkőesővel ajándékoz meg minket, a zöld Odious Collector terveket és crafting-alapanyagokat szór szét, a vörös Blood Thief pedig jó sok blood shardot.

A riftek is kapnak némi törődést; természetesen bekerül az új zóna is a rotációba, de a régieket is átdolgozzák picit – változatosabb terepekre számíthatunk, kevesebb hosszú folyosóval és zsákutcával, hiszen főleg a greater riftnél idegesítő, amikor az értékes perceket visszafelé rohanással kell eltöltened. Ide sorolható, hogy a riftekben már a hullánknál is feltámadhatunk, a pilonok is kapnak némi buffot, és persze új legendary itemek és gemek is jönnek – no meg a Season 2.

## A SEASON 2 MEG A TUNING

Miután az első szezon hamarosan lezárul, ideje volt, hogy a Blizzard szakijai beszéljenek a második évadról, bár azért olyan sok mindent nem tudtunk meg. Természetesen érkeznek az új, szezonspecifikus legendaryk – ezek sorában érdekesség, hogy korábbi legendás cuccok is felbukkannak köztük, melyek „ancient" előtagot kapnak, megemelt statokkal és csinos aranykerettel. Az achievement-vadászokra is vár pár új kihívás a Conquest szekcióban, és lesznek új achievementek, ahogy friss jutalmak is.

Persze a fentieken kívül a szokásos finomhangolásokat, csinosításokat, kiegyensúlyozásokat sem ússzuk meg, úgy a cuccok és kasztok, mint a szörnyek sorában. A Healing statot például leváltja a Recovery, New Tristram Adventure módban kicsit átalakul, Whimsydale több loottal várja a bátor nephalemeket, és még sorolhatnám, ám egyszerűbb, ha ezeket magatok nézitek meg, hiszen jó részük már kipróbálható a PTR szervereken. Persze barbárföld kapui még zárva vannak, a bejutásra várnunk kell egy ideig – reméljük, minél kevesebbet, mert remek mókának ígérkezik a dolog. Hiába no, ha lassan is, de Diablo 3 csak átalakult azzá a játékká, amire 2012 májusa óta vártunk...

Habár a Diablo III továbbra is elsősorban PC-s játék, elvileg nem maradnak hoppon a PS4-es és az Xbox One-os játékosok sem: az ő változatuk is frissül.

**ADATOK**

KIADÓ
**Blizzard Entertainment**

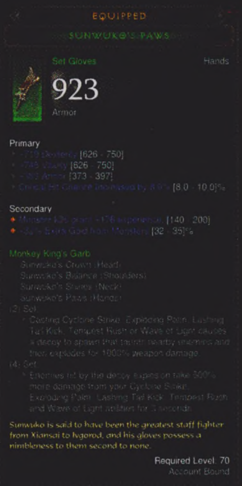
FEJLESZTŐ
**Blizzard Entertainment**

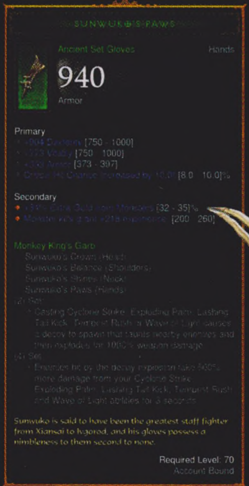
MŰFAJ
**akció-RPG**

MEGJELENÉS
**2015**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**70%**

**STÍLUSMINTA**
**Diablo III**
2012 (BLIZZARD)



[ÍRTA **GRATH**] ***„My life for Aiur!" zeng az arénában a StarCraft II harmadik része, a protoss faj köré épülő Legacy of the Void első videója, amire a jelenlevő játékosok ezrei hatalmas üdvrivalgással válaszolnak. Aztán a mosoly sokak szájáról lefagy, amikor jön a slusszpoén: a bétateszt kezdetének dátuma minden közelebbi megjelölés nélkül 2015, ami abszolút elképzelhetővé teszi, hogy a jövő évet a protossok diadalra vitele nélkül fogjuk tölteni. No de felejtsünk el bút, hisz a Blizzcon két napjára bőven jutott információból, demókból, sőt, világbajnoki döntőből is!***

A StarCraft II fejlesztése 2003 táján indult el, majd pár évvel később az is eldőlt, hogy a Blizzard nem egy szimpla játékot fog készíteni, hanem rögtön hármat, mindegyiket a nagyszerű sci-fi háborúba sodródott egyik fajnak szentelve. Fél évtizeddel és egy motorcserével később meg is jelent a terran-központú Wings of Liberty, majd három évvel később a zergekre kihegyezett Heart of the Swarm. Így aztán, még ha esetleg valami csoda folytán jövőre meg is jelenik a Legacy of the Void, akkor is bőven tíz év ment el az űrháborúval. „Ha mindent újra lehetne kezdeni, másodszor is belevágnának?" – kérdezem a Legacy of the Void kampányáért felelős Matt Morrist egy csendes különteremben. „Azt hiszem igen, hisz minden jól alakult. Sőt, sokkal jobban, mint vártuk. Egyrészt az RTS-ek a multiplayer, és kiemelten az eSport terén a StarCraft II-nek köszönhetően minden korábbinál népszerűbbek, de az, hogy egy-egy fajra tudunk koncentrálni, megkönnyíti a munkánkat. Ha az első StarCrafthoz hasonlóan olyan folytatások készülnek, ahol minden faj egyharmad figyelmet kap, nem tudtuk volna ennyire kidolgozni a történetet és a játékmenetet. Így van időnk, van erőnk arra koncentrálni, hogy milyen hangulatú legyen egy terran, egy zerg vagy protoss hadjárat, és milyen játékmenetbeli extrákkal lepjük meg a játékost."

*A tanácsadókkal és az egyéb szereplőkkel való kommunikáció még mindig annyira hangsúlyos a kampányban, mint az eddigi részekben.*

**XEL'NAGA - PROTOSS 1:0**

Mattnek alighanem igaza van, hisz az a két küldetés, amit a Legacy of the Voidból végigjátszottam, egyedi elemekkel volt tele. Egyrészt természetesen a kampány misszióí most is apró dolgokkal lesznek feldobva. Mindegy, hogy időlimitről van szó, szépen darabokra omló pályáról vagy ritmikusan jelentkező halálos fenyegetésekről, a Blizzard tervezői már bebizonyították a korábbi részekkel, hogy tovább tudnak lépni az „itt egy bázis, ott az ellenfél, hajrá" küldetésépítésen. Az egyik kipróbált etapban egy hatalmas gyárkomplexumban kommandóztam a Korhal bolygón, ahol az egész bázist sűrűn kellett áttelepíteni, mégpedig a mozgatható padlóelemek segítségével, a másikban pedig a Shakuras bolygó evakuálása volt a feladat, amit hatalmas zerg szörnyetegek megjelenése tett emlékezetessé és trükkössé.

E küldetések viszonylag keveset árultak el a játékon átívelő fő történetről, de szerencsére az előadáson bőbeszédűbbek voltak a fejlesztők. A sztori központi alakja a jól ismert Artanis lesz, a protossok egyik vezetője. Bár ez az ősi faj elképesztő erővel rendelkezik, nem mindenhatóak, ami igen hamar nyilvánvalóvá is válik: a xel'naga faj egyik, az öröklétbe beleőrült tagja, Amon kritikus pillanatban jelenik meg, és nemes egyszerűséggel megsemmisíti a bolygót. Artanis el tud menekülni, innentől pedig a kampány természetesen arról szól, hogy megfelelő szövetségeseket és haderőt gyűjtsön össze Amon megleckéztetéséhez.

***A Legacy of the Void a 2014-es Blizzcon legkiszámíthatóbb, mégis legizgalmasabb bejelentése volt.***

**ÚJ REMÉNY, ÚJ FEGYVEREK**

Mivel a Legacy of the Void lezárja a StarCraft II-trilógiát, minden jól ismert karakter feltűnik majd, így természetesen többek között Jim Raynor, Kerrigan és Nova is részese lesz a nagy hacacárénak.

**ADATOK**

KIADÓ
**Blizzard Entertainment**
FEJLESZTŐ
**Blizzard Entertainment**
MŰFAJ
**RTS**
MEGJELENÉS
**ismeretlen**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**50%**

**STÍLUSMINTA**

**StarCraft II: Heart of the Swarm**
2013 (BLIZZARD)

Igaz, velük vélhetően inkább vitatkozni és kommandózni fogunk, időnk nagy részét a küldetések között a diplomácia tölti ki. „Van egy hatalmas anyahajód, van néhány megbízható barátod, de máskülönben egyedül vagy a galaxisban – az egyetlen reményed, hogy a gyenge törzsekre töredezett protoss népet egyesíted a hatalmas kihívás árnyékában." – mondja Morris a történetről. „És természetesen mindez direktben is kihat a játékmenetre, hisz ahogy megszokhattad a korábbi részekben, most is személyre szabhatod a seregedet. Rengeteg különleges egység vagy egységvariáció lesz elérhető, persze csak akkor, ha ügyesen kevergeted a kártyákat."

A gyakorlatban ez úgy működik, hogy azok a protoss vérvonalak, amelyeknek segítünk, saját katonáikkal is hajlandók részt venni a küzdelemben. Lesz néhány extra egység is, de a látottak alapján inkább variációkról van szó. A szimpla zealot például a diablós barbárra emlékeztető Whirlwind képességet, azaz területre ható támadást kap, ha a megfelelő bandával ismerkedünk össze, vagy épp Shadow Charge tulajdonsággal gazdagszik, ha a másik szektával alakítunk ki jó viszonyt. Természetesen ezek a protoss törzsek egymással nincsenek jóban, így előfordulhat, hogy egy különlegesen erős egység elnyeréséhez el kell veszítenünk néhány másikat.

A hadsereg testre szabhatóságát tovább növeli óriási hajónk, a Spear of Adun, amely a megfelelő technikus toborzása után sokfelé fejleszthető mobil

## WCS 2014 GLOBAL DÖNTŐ

**Évek óta a Blizzconon rendezik meg az éves StarCraft II-bajnokságok döntőit, és ez idén sem volt másként. A világ 16 legjobb játékosát a napfényes Kaliforniába reptették, ahol egyenes kieséses rendszerben küzdhettek meg a százezer dolláros fődíjért. A sportágat ismerők számára talán nem meglepetés, hogy minden résztvevő koreai volt, akik ezúttal egy hatalmas, rendkívül igényes színpadon csaptak össze, természetesen a legprofibb kommentátorok közvetítése mellett. A legnagyobb esélyesek az első két körben kiestek, így sokan két, fénykorát 2011-2012 körül élt legenda, MMA és TaeJa nagy csatájára számítottak. Az esélyeket egy 17 éves fiatal srác, Life borította fel, aki 14. kiemeltként, a leggyengébbnek tartott zerg fajjal (a legjobb nyolc között már csak ő irányította a nyálkás népséget) kezdett eszelős menetelésbe. Az elődöntőben TaeJa-t verte elképesztően trükkös játékkal 3:2-re, majd jöhetett a döntő, ahol MMA várt rá. A zergling-baneling áradatra váltó Life azonban elképesztő lendülettel vette ezt az akadályt is, és magabiztosan 4:1-re győzött – az utolsó meccs 7 percig sem tartott. Aztán jöhetett az ünneplés, a gigantikus trófea, amit alig bírt el, no és a tudat, hogy ilyen fiatalon örökre beírta a nevét a StarCraft történelemkönyvekbe.**

A protoss egységek még mindig a játék leglátványosabb darabjai.

hadseregközponttá válik. A küldetések opcionális feladatainak teljesítéséért kapott solarite nevű nyersanyagot költhetjük el itt, összesen hat képességet megnyitva a lehetséges 18-ból. Emellett három tulajdonságban szerezhetünk százalékos bónuszokat, mégpedig az egységlimit, a kitermelők gyártásának ideje és a pajzsregeneráció fürgesége terén. De mindezen előnyök közül kiemelkedik a Spear of Adun különleges képessége, vagyis az, hogy szinte obszcénul nagy ágyúival égi fedezetet tud biztosítani a küldetések során. Az említett shakurasi pályán is hatalmas segítség volt, hogy egy lendülettel öt halálsugarat tudtam kérvényezni, ami mind a zerg bázisok eldózerolására, mind a gigantikus bestiák meggyengítésében óriási segítség volt. Amikor arról kérdezem Morrist, hogy nem lesz-e túl erős egy ilyen égi jó barát, mosolyogva válaszol: „Ha emlékszel az első StarCraft egyik videójára, ott a protoss seregek egy egész bolygót lebombáztak, hogy így próbálják meg a zergeket kiirtani – most az a célunk, hogy ezt az elképesztő erőt a játékos kezébe adjuk. A fejlett egységekkel, az anyahajó támogatásával néha úgy fogod érezni, hogy tényleg egy legyőzhetetlen, szuperfejlett népet irányítasz – az pedig a mi felelősségünk, hogy úgy alakítsuk ki a küldetéseket, hogy mégse legyen olyan egyszerű leküzdeni az akadályokat."

### ONLINE VÁLTOZÁSOK

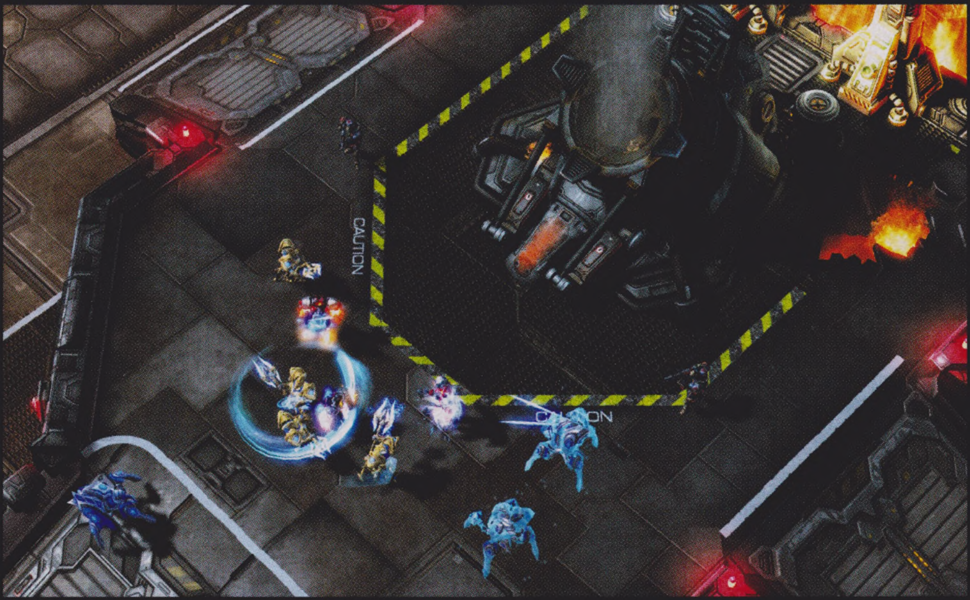
Bár minden bizonnyal rengeteg vidám órát fogunk eltölteni a kampánnyal, a StarCraft II igazi erősségét a pazar multiplayer adja. Ahogy minden kiegészítő és patch korábban, úgy természetesen a Legacy of the Void is jelentős változásokat hoz a már megszokott, kitanult rendszerbe. A fő irányvonal a játék további gyorsítása; no, nem az egységek mozgási sebessége, hanem a terjeszkedés, a stratégiai tempó terén. A korai kitelepülést azzal szorgalmazzák a készítők, hogy a kristályok és gázmezők nyersanyagtartalékait egyharmadukkal csökkentették, ráadásul nem hat, hanem 12 munkással indul majd mindenki, így a játék korai szakasza is sűrűbb lesz.

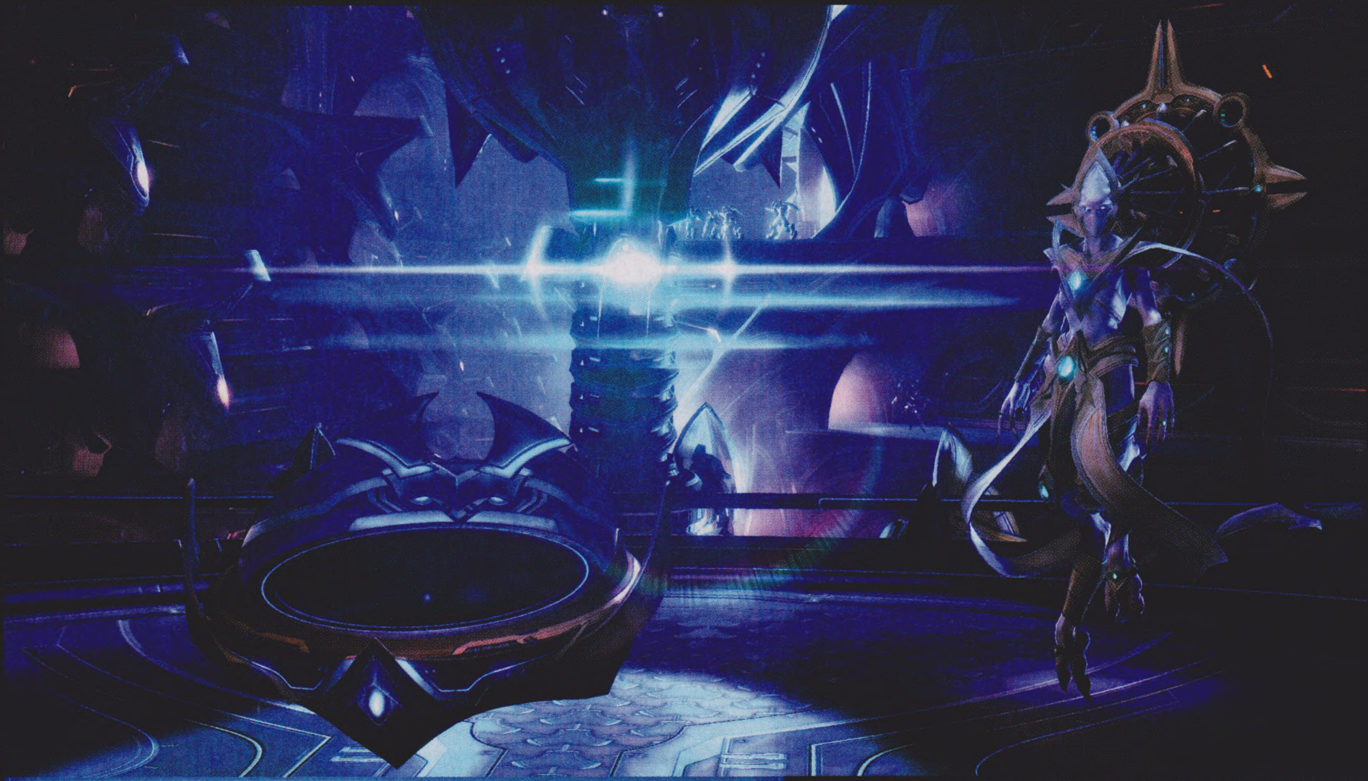
Szintén a pörgős, üresjáratok nélküli meccsek felé akarják terelni a játékosokat azzal, hogy már a játék elejétől lehetővé teszik a zaklatás jellegű kis lerohanásokat. A profi játékosok összecsapásain látni ezeket a minitámadásokat, amelyek az építkezések megzavarására (és kikémlelésére), optimális esetben néhány munkás széttépésére szolgálnak – na most erre sokkal több lehetőség lesz, sokkal több egység részt vehet ilyesmiben. A terran Siege Tank például most már felfér a Medivac szállítóhajóra, így minden korábbinál egyszerűbben tudjuk a frontvonalba küldeni, a Banshee repülő egy, a sebességét radikálisan megnövelő fejlesztési lehetőséggel bővül, az igen ritkán használt Battlecruiser pedig egy teljesen szabad teleportálási lehetőséget kap (nem is kell látnia a célterületet, sötétbe is ugorhat!). A zergeknél a szintén a teleportálást lehetővé tevő Nydus Worm lett alaposan feltápolva: már nem lehet megtámadni, amíg teljesen elő nem bukkant. A Swarm Host is erősebb lett, ezentúl mozgás közben is tudja robbanó – és akár repülővé is fejleszthető! – petéit tojni. A protoss a leglassabb faj, így a legtöbb változás őket érinti; csaknem minden repülő egységük átalakult, a Tempest például egy villámgyors, csak földi ellenfeleket sebző géppé vált, amely ráadásul különlegesen hatékony épületek ellen.

Természetesen vannak teljesen új egységek is a Legacy of Void multiplayerben, de ezek listája és pontos képességei minden bizonnyal változni fognak a megjelenésig. A Blizzconon kipróbált verzióban mindenesetre öt ilyen gépezet és lény szerepelt – furcsa módon éppen a protossoknak kellett megelégednie csupán egyetlen újonccal. Ez a Disruptor, ami egy viszonylag lassú gép, amely Purification Nova képességével kis

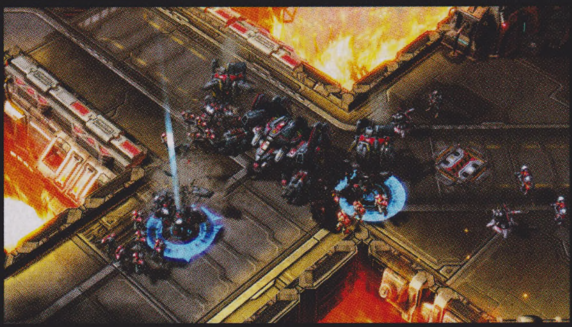
## 1v1 NÉGYEN

**Az ember elnézegeti a profi játékosokat, ámul az eszelős sebességen, precizitáson, multitaskoláson, és elgondolkodik. „Mi lenne, ha lenne még két kezem, két szemem, extra monitorom – mennyivel több dologra tudnék odafigyelni…" Az álom most valósággá válhat; no nem műtéti úton, hanem a vadonatúj kooperatív-versus móddal. Jelen állás szerint ez szimpla 1v1 csatákat jelent, ahol azonban a háborúzó felek oldaláról két-két játékos termel és gyárt és csatázik. A kommunikáció létfontosságú, muszáj terveket egyeztetni, közös taktikákat kitalálni, de ezen túl mindenkinek teljhatalma lesz mind a bázist, mind a seregeket illetően. Megtehetjük, hogy funkció szerint osztjuk fel a tennivalókat (az egyik játékos harcol, a másik a gazdaságot hozza rendbe), de bármilyen más leosztás is elképzelhető. Így végre koreai DNS és napi 18 óra gyakorlás nélkül is tudunk többfrontos háborúkat vívni, elterelő hadműveleteket végrehajtani, több oldalról támadni, megannyi bázist egyszerre menedzselni. Egy meccset tudtam ebben a játékmódban teljesíteni, és igencsak élveztem, hogy foglalkozhatok a bázisépítéssel, terjeszkedéssel, termeléssel, a legyártott egységeket pedig elég kiküldenem a megbeszélt helyre. Igaz, azt már kevésbé, amikor társam telefonálni kezdett, így nem volt ideje reagálni a két ellenséges játékos által vezetett zerg áradatra, és csúfosan kikaptunk. De nem aggódok, a protoss bosszú ideje Archon módban is utoléri majd a férgeket!**





*Protossként szerencsére nem kell amiatt aggódni, mit ír rólunk a világsajtó: azt csinálhatunk, amit csak akarunk, nem felelünk senkinek.*



időre sérthetetlen lesz, majd maga körül területre ható sebzést ad le; kifejezetten halálos például egy horda zergling ellen, viszont szinte semmire nem mentem vele méretesebb protoss lények ellen használva. A zergeknél a Lurker ismerős lehet; visszatérő egységről van szó, ami persze továbbra is a Hydraliskből mutálható ki, és még mindig a föld alól támad. A Ravager ezzel szemben a Roachból tenyészthető ki, és bár alapsebzése nem nagy, hatalmas köpetét használva hatékony lehet a mikromenedzselő játékosok kezében. És végül említsük meg a két terran újoncot is: a Herc egy területre sebző nehézgyalogos, a Cyclone pedig egy könnyűpáncélos, amely befogja ellenfelét, és innentől kezdve akár mozgás közben is folyamatosan sebzi azt.

**Mire a Legacy of the Void megjelenik, fél évtized telik el a StarCraft II első fejezetének megjelenése óta.**

## NEM CSAK PROFIKNAK!

Mindezen változások, vagyis a játékhoz szükséges stratégiák felgyorsítása, a rengeteg, csak manuálisan előhető képesség bevezetése még inkább a professzionális játék, az eSport felé tolja el a StarCraft II-t. Bár továbbra is kapunk rengeteg versenyosztályt, ahol szerényebb képességekkel is helyt lehet állni, de a kezdők számára minden eddiginél nehezebb lehet a betanulás. Az oktatóvideók mellett a Blizzard azonban azzal is kedvez ennek a csoportnak, hogy Archon mód néven az online összecsapásoknak egy kooperatív válfaját is létrehozták (lásd külön).

Ha viszont már ismered az egységeket, egész jól elsajátítottad a billentyűparancsokat, elég kommentált visszajátszást néztél ahhoz, hogy az alapvető taktikákkal tisztában legyél, de az igazi profik között még nem szívesen indulnál el, biztos örülni fogsz az automatizált bajnokságoknak. Ezek minden nap fix időben kezdődnek, és különösebb szervezettség nélkül az egész világon mindenhonnan összeakadhatsz ellenfelekkel. Ha sikerült az egyenes kieséses köröket túlélned, jöhetnek a csoportmeccsek, majd a többi megmérettetés, egészen a döntőig.

A Legacy of the Void önállóan futtatható kiegészítő, amely hatalmas kampányával, átalakított multiplayer módjával és új játéklehetőségeivel remélhetőleg méltó lezárása lesz az évtizede indult történetnek. Itt és most nemcsak a protossok sztorija zárul le, de csaknem minden jól ismert karakter valamilyen módon útjának végéhez ér. És hogy utána mi lesz? „Hát, egyelőre nem sok időm volt ezen gondolkodni, de egy dolog biztos – én imádom a klasszikus RTS-eket, nagyon sajnálom, hogy szinte egyedül maradtunk ezen a piacon, és hiába egy évtizednyi StarCraft II, én mindenképpen maradnék ennél a stílusnál." – mondja Morris mosolyogva. Amikor az interjú lezárásaként rákérdezek, hogy akkor most jól értettem-e, és tulajdonképpen hivatalosan is bejelentette, hogy jön a négy játékból álló Warcraft IV, harsányan felnevet. „Hát azt azért nem! De nem is rossz ötlet..."

# OVERWATCH

[ÍRTA GRATH] ***17 év. Tizenhét hosszú esztendő telt el azóta, hogy a Blizzard új világgal ismertette meg a játékosokat. A StarCraft kemény, militarizált, komoly sci-fi környezete volt, ami mindannyiunkat elvarázsolt. Előtte két évvel láthattuk először a Diablo gótikus, sötét környezetét, az előtt három évvel pedig az orkok és az emberek (majd később megannyi más faj) elkeseredett küzdelmét bemutató Warcraftot ismerhettük meg. Azóta a cég e három sorozatát, világát remixeli, kavarja, egyesíti és gondolja tovább – óriási sikerrel persze, de az újdonság varázsa valahol eltűnt. És itt lép be a képbe az Overwatch.***

A Blizzcon nyitóünnepségén bemutatott, sokakban a Pixar rövidfilmjeit felidéző rendervideó, illetve az utána megtartott egyórás rövidke játékbemutató előadás után a jelenlevők nagy része a játék bétaváltozatát futtató 600 számítógép irányába nyomakodott, azonban az újságírókra az Overwatch kipróbálása előtt még egy nagyszerű óra várt: Jeffrey Kaplant és Chris Metzent lehetett faggatni az új játékkal kapcsolatban.

### TITAN UTÁN

Kaplan a World of Warcraft (és az első két kiegészítő) vezető tervezőjeként elévülhetetlen érdemeket szerzett a Blizzardnál, azonban a legtöbbek által Tigole néven ismert fejlesztő az utóbbi években eltűnt a rivaldafényből. Mint most kiderült, hosszú éveken át ő is azon a projekten dolgozott, amelynek kódneve Titan volt, és egy afféle elátkozott időnyelővé vált a cégnél. „Közel nyolc éven át próbáltunk valami élvezetes, egy élményeket nyújtó játékot kihozni a Titanból, de egyszerűen nem ment. Ott volt egy elképesztően tehetséges csapat, volt valami elképzelésünk róla, hogy miként lehetne ebből az MMO-k következő generációja, de egyszerűen nem működött a dolog. A Titan már hosszú ideje játszható volt, de mindennap szenvedtünk mellette, mert egyszerűen nem volt jó játszani vele, nem volt jó érzés dolgozni rajta. Millió dolgot kipróbáltunk, de végül be kellett fejeznünk a munkálatokat."– mondta Kaplan, aki mintha valami ősrégi eseményre emlékezne vissza. Pedig a Titan projekt leállítása csak az elmúlt hónapokban vált publikussá.

Amikor arról kérdeztem Chris Metzent, minden Warcraft-játék fő történetíróját, a háttérsztorik szövésének vezetőjét, a milliók által ismert karakterek megalkotóját, hogy ebből a minden bizonnyal meglehetősen depressziós hangulatból mégis miként született meg ilyen hamar egy teljesen új játék, igen hosszú választ adott. „Hát pont erről van szó, nem igaz? Morálisan összeomlott a csapat, rengeteg embert más játékokhoz vezényeltek át, ám mégis, ez az időszak vált az egyik legkreatívabbá a cég történetében. Gondolj bele, két évtizeden át ezzel a három sorozattal dolgoztunk, aztán tavaly elindult valami, visszatért a kilencvenes évek ötletekben gazdag időszaka. Mindenki rengeteg kártyás játékkal játszott, így aztán kísérleti jelleggel belevágtunk a saját variációnkba – a Hearthstone-nal már naponta milliók játszanak, és a fejlesztők alig győzik az új ötleteket beleépíteni a programba, a kiegészítőkbe. A vagy fél évtizede húzódó Blizzard All-Stars, vagyis mai nevén a Heroes of the Storm is tavaly kapott újabb lendületet, idén tavasszal elindult az alfateszt időszaka, és a reakciók alapján az embereknek tetszik a Blizzard-féle variációja ennek a játékstílusnak. Rengeteg ötlete volt mindenkinek, hogy milyen játékot kellene készítenie a Titan-csapatnak, volt köztük egészen őrült és kiszámítható egyaránt – azonban mindannyian éreztük, hogy most valami vidám játéknak kell érkeznie, hozzánk képest gyors fejlesztési folyamattal. Temérdek terv volt az asztalon, ám valahogy az Overwatch

***Egy ember sincs a világon, aki ilyen játékra számított volna a Blizzardtól: pont ezért is várjuk annyira, mert ez végre valami új!***

**ADATOK**

KIADÓ
**Blizzard Entertainment**

FEJLESZTŐ
**Blizzard Entertainment**

MŰFAJ
**FPS**

MEGJELENÉS
**2016**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**50%**

**STÍLUSMINTA**

**Team Fortress 2**
2007 (VALVE)

**Warface**
2013 (CRYTEK)

Az Overwatch látványvilága már most, a béta előtt kifejezetten letisztult és egyedi, de a karakteranimációk még nincsenek a topon: darabosak, és meglehetősen nyersek.

ötlete volt az, ami mindenkit megragadott, amihez állandóan visszatértünk."

És mennyire volt nehéz lenyomni ezt az ötletet a vezetőség torkán? FPS – egy olyan stílus, aminek még csak a közelében sem járt még a Blizzard. Harsány, könnyed és vidám hangulat – megint csak, nincs, ami messzebb járna a kaliforniai cég eddigi repertoárjától. Biztos nem mindenki lelkesedett az ötletért, vetem fel, de Metzen egyből szétzavarja e gondolataimat: „Nem, nem, nem, nálunk abszolút nem így működnek a dolgok. A lelkesedés akkora volt, hogy villámgyorsan összeállt a terv, a pénzügyi vezetőség pedig ebbe sosem szól bele. Látták rajtunk, hogy ismét csillogó szemmel dolgozunk, hogy már a legelső, még szinte grafika nélküli verzióval is az egész stúdió örömmel játszik munkaidő után, úgyhogy zöld utat kaptunk. De ezt ne hagyományos értelemben értsd: nem kellett előadást tartanunk, meggyőznünk valakit – egyszerűen pár nap, pár hét alatt organikusan eldőlt, hogy az Overwatch lesz a következő Blizzard-játék, és ennek mindenki örült."

## JÖVŐBŐL JÖVŐ LÖVŐK

No de ideje rátérni arra is, hogy mi az az Overwatch. A történet meglepően kidolgozott ahhoz képest, hogy magában a játékban nincs sztorimód, nincsenek átvezető videók. A világ, amit itt látunk, a közepesen távoli jövőben kap helyet, ahol ~~a Skynet~~ egy megvadult mesterséges intelligencia által vezetett robotsereg az emberiségre támad. Egy Overwatch nevű nemzetközi (sőt, hisz Watson például valamiért a Holdról jött, naprendszerközi) szervezetet állítanak fel ellenük, akik annak rendje és módja szerint győznek is, a robotok néhány, minden lakott területtől messze levő városba menekülnek vissza. Az Overwatch ezt követően feloszlik, tagjai visszatérnek a civil élethez, hogy aztán… valami történjen, és meginduljon újra a hadakozás.

Az új játék ezen része meglehetősen furcsán működik, és gyökeresen eltér a Blizzard eddigi gyakorlatától. Egyfelől ugyanis ott van a fő történet, amiben az új hősök (mint a nyitóvideóban látott kissrác) játsszák a központi szerepet, és valami új háborúról szól, amelyben gonosz emberek, valamint kiborgok és egyéb lények küzdenek a jófiúk és lányok hasonlóan színes csapata ellen. Ez a mese a játékon kívül lesz elmesélve; hogy pontosan miként, azt egyelőre titkolják – Metzen és Kaplan elszórt

### DE MENNYIBE FOG KERÜLNI?

A Blizzard és a fizetési modell két olyan dolog, amin nem lehet rendesen kiigazodni. Kis túlzással ők az egyetlenek, akik még mernek pénzt kérni egy MMORPG használatáért (nem is keveset), és még azt is megtehetik, hogy egy játékukat három részre szabdalják, és az egyes epizódokat teljes áron küldik a boltokba. Az Overwatch esetében mégis tanácstalanok. Gondolkodni még van idejük, hiszen 2016 előtt nemigen lesz ebből végleges kiadás, de azért elég fontos, hogy free-to-play lesz-e a játék, vagy egyszeri díjas.

megjegyzéseiből én mindenesetre arra következtetek, hogy egy rajzfilmsorozat is készül az Overwatch mellé. Maga a játék viszont nem törődik ezekkel a dolgokkal, itt egyszerűen arénaküzdelmeket kapunk, teljesen szabad 6v6 lebonyolítással. Akár az is megtörténhet, hogy 12 azonos karakter vesz részt a csatában, de annak sincs akadálya, hogy Widowmaker és Tracer, két ősi ellenség együtt dolgozzon a csapat eltérő tudással rendelkezik, teljesen eltérő feladatra jó. Kasztok nincsenek, és hiába használatos Reinhardt, a páncélos lovag vagy Winston, a kibermajom is elsősorban támadásban, mindenki kellőképpen különböző képességekkel rendelkezik ahhoz, hogy ne legyen unalmas a dolog.

A mai FPS-ekkel szemben az Overwatch nem használ futás gombot, ehelyett

**_Az Overwatch legnagyobb problémája leginkább az, hogy még iszonyúan messzi van a megjelenése. Kapcsoljatok rá, fiúk!_**

A karakterek egyedi képességei fantasztikusak, ilyen változatosságot inkább a MOBA-műfajában találni, sem mint az FPS-ek között.

érdekében. Metzen megfogalmazásában: „játékélmény mindenek felett."

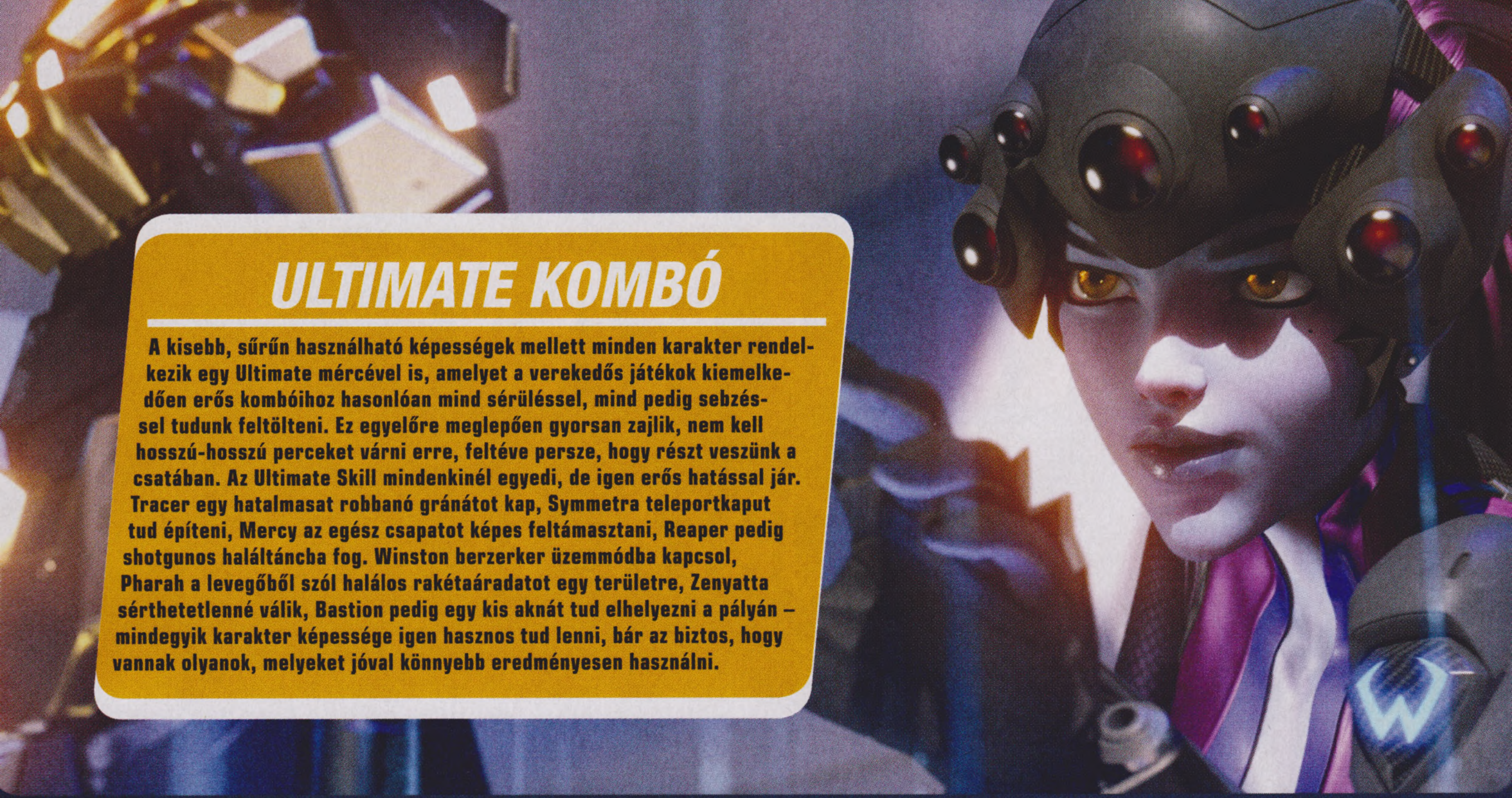
### LENN A TÉREN

Aki látott néhány képet, videót az Overwatchból, annak biztos eszébe jutott a Team Fortress 2, a Valve nagyszerű, rajzfilmes FPS-e. Amint azonban kipróbáltam a játékot, majd újabb és újabb meccseken vettem részt, egyre nyilvánvalóbbá vált, hogy emez teljesen más játékmenetet biztosít. Ami mindenképpen azonos, hogy a bejelentett karakterek mindegyike teljesen a Shiftet lenyomva általában az adott karakter különleges mozgási képessége indul be. Hanzo, a japán nindzsa bármilyen falon felmászik, Pharah jetpackkel repül, Widowmaker pedig vonóhorog segítségével közlekedik épületről épületre. Csaknem mindenkinek van ilyen extra képessége, a legkülönlegesebb azonban minden bizonnyal Traceré, a játék vidám női főszereplőjéé. Ő ugyanis teleportálni tud, mégpedig akár háromszor is gyors egymásutánban, arra, amerre a karakter éppen néz – egy másik képessége pedig egy szemvillanás alatt visszarepíti oda, ahol három másodperccel ezelőtt volt. Így aztán Tracer kiválóan alkalmas aljas akciókra: villámgyorsan odateleportál valahová, ott zavar és öl és robbant, majd egy gombnyomással visszakerül oda, ahonnan az egész akciót elindította.

Minden karakternek két-három extra képessége is van, melyek közül az erősebbek külön mutatót kaptak a képernyő jobb alsó részén, így mindig tudjuk, hogy mikor lehet ellőni valamelyiket. Bastion, a robot képes gépágyúvá hajtogatni magát, Mercy gyógyítani tud, Torbjörn rögzített automata fegyvereket telepít, Winston pedig a vad mészárlás mellett áthatolhatatlan pajzsot is felhúzhat maga köré. Támadó, védő, támogató képességek hatalmas arzenálja áll rendelkezésre, ám ezek mindegyike fix. A képességeket nem lehet lecserélni, újakat

## TITÁNOK HARCA

**Mivel az Overwatchon jórészt a Titan volt fejlesztői munkálkodnak, adja magát a kérdés a mindkettőn direktorként dolgozó Kaplan felé, hogy az új játékba átkerült-e valami onnan. „Nem. Vagyis nem igazán. Illetve... Nézd, nem hiszem, hogy valaha is megmutatjuk a világnak, így muszáj lesz hinned nekem: a Titan egy teljesen más játék lett volna. Hangulatában, játékmenetében, tempójában, látványvilágában is radikális az eltérés, tisztán látszik, hogy oly sok hiábavaló év után szerettünk volna eltávolodni attól a világtól. Azonban a Titan a Földön játszódott, és abban is igen változatos karakterek szerepeltek. Van olyan pálya az Overwatchban, amelyik, bár igen eltérő módon, a Titanban is bejárható lett volna. És van néhány képesség is, ami a Titanban is megszerezhető volt. De nem vettünk át teljes karaktereket, nem vettünk át helyszíneket. Az Overwatch nem a Titan, nem a Titan lecsupaszított verziója, nem a Titan ihlette. De az tény, hogy ha ott volt néhány jó ötletünk, ami egy FPS-ben is megállta a helyét, azt ide is átültettük." Muszáj mélyebbre ásnom: a Titanban is szerepelt egy óriási, lézerágyús kibergorilla? Mert ha igen, minden korábbinál jobban sajnálom, hogy az a játék sosem látott napvilágot... Kaplan nevetve válaszolja, hogy „nem, Watson teljesen új ötlet, sőt, minden karakterünk az Overwatch szülötte!"**



## ULTIMATE KOMBÓ

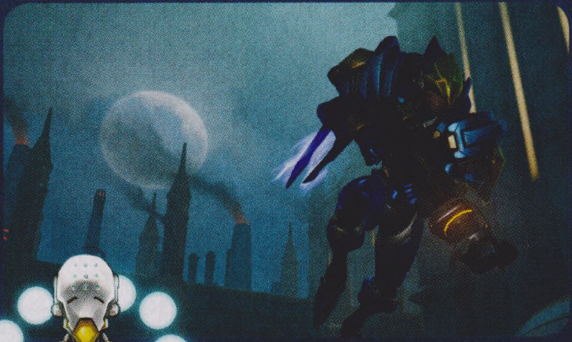
**A kisebb, sűrűn használható képességek mellett minden karakter rendelkezik egy Ultimate mércével is, amelyet a verekedős játékok kiemelkedően erős kombóihoz hasonlóan mind sérüléssel, mind pedig sebzéssel tudunk feltölteni. Ez egyelőre meglepően gyorsan zajlik, nem kell hosszú-hosszú perceket várni erre, feltéve persze, hogy részt veszünk a csatában. Az Ultimate Skill mindenkinél egyedi, de igen erős hatással jár. Tracer egy hatalmasat robbanó gránátot kap, Symmetra teleportkaput tud építeni, Mercy az egész csapatot képes feltámasztani, Reaper pedig shotgunos haláltáncba fog. Winston berzerker üzemmódba kapcsol, Pharah a levegőből szól halálos rakétaáradatot egy területre, Zenyatta sérthetetlenné válik, Bastion pedig egy kis aknát tud elhelyezni a pályán – mindegyik karakter képessége igen hasznos tud lenni, bár az biztos, hogy vannak olyanok, melyeket jóval könnyebb eredményesen használni.**

nyerni vagy venni, az Overwatchban nincs fejlődés. Legalábbis most nincs, hisz ahogy Kaplan elmondta, „kísérleteztünk fejlődéssel, mind állandó jellegűvel, mind meccsen belülivel, de úgy találtuk, hogy a fair játék és a képességek érvényesülése szempontjából ennek a játéknak jobban áll, ha pontosan tudod előre, hogy mire számíthatsz egy csatában". Már persze csak akkor, ha egy az egy ellen küzdesz, hisz minden elhalálozás után lehet, és sokszor hasznos is karaktert váltani, így az egy karakterre specializálódó játékosok itt nem feltétlenül találják meg a számításukat.

Noha az a négy meccs, nagyjából egy óra, amit a játékkal tudtam eltölteni édeskevés volt, az már most biztosnak látszik, hogy szimpatikus és jól használható hősökkel sikerült előállni. Mind a 12 jelenlegi szereplővel játszottam egy kicsit, és mindegyik hasznos volt – bár az én stílusomhoz a kis gépágyúkat telepítő, a haveroknak védőaurát szóró, viszonylag gyenge energiafegyverrel szerelt Symmetra állt legközelebb. Főleg abban a játékmódban tudtam a csapatot segíteni, ahol egy hatalmas kocsit kellett az egyik csapatnak átkísérnie a pályán, míg a védők ugye ezt megakadályozni akarták – itt bármelyik oldalon is voltam, a lerakható teleportkapuval hihetetlenül fel tudtam gyorsítani a gárdát.

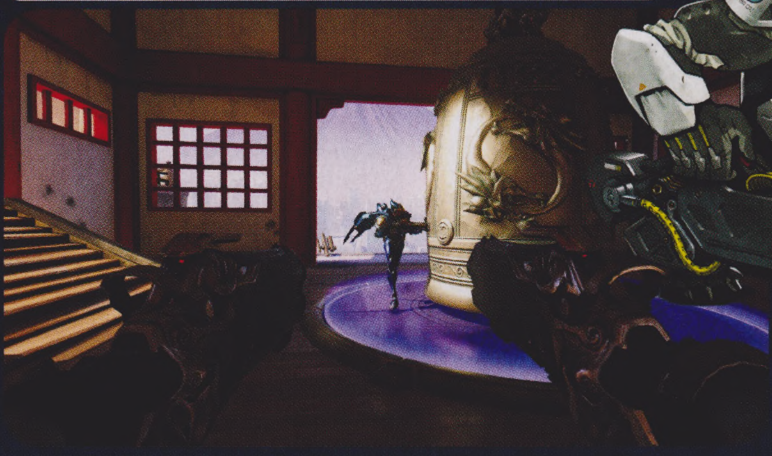
### BÉTA JÖVŐRE, MEGJELENÉS...MAJD

A kipróbált demó teljesen stabilan működött, a két nap alatt a 600 gépen lejátszott több ezer meccs alatt nemhogy lefagyás nem nagyon történt, de bugok is alig-alig akadtak, ami a közelmúlt nagy megjelenéseinek fényében több mint meglepő. És ugyan néhány karakterhez nem volt oktatóvideó, hallhatóan csak Tracer szövegeit vették fel teljesen, és egyelőre a három pálya is kevéskének tűnik, de ezeket leszámítva gyakorlatilag megjelenésre kész állapotúnak tűnt az Overwatch. Ezért is érthetetlen kissé, hogy a nagyközönség számára miért csak „valamikor jövőre" nyitják meg ezt a változatot – valószínűleg az online infrastruktúra kiépítése miatt is csúszik a start. A karakteregyensúly is jónak tűnt, bár nyilván ez nem az első néhány meccsen fog teljesen kiderülni. Mindenesetre a trükkös, illetve védőfigurák miatt néha úgy tűnt, hogy a védekező oldalnak erősebb a felhozatala, de akkor jött egy rakétahajtású csatapörölyt forgató Reinhardt vagy egy fejeket szétdurrantó Widowmaker, és azonnal át kellett gondolnom e véleményemet.



Noha nem sokan tippelték volna azt, hogy a következő Blizzard-játék egy vidám és színes aréna-FPS lesz, és ha csak ennyit tud róla az ember, nem is biztos, hogy jó hírként fogja fel, de kipróbálás után mondhatom, hogy a cég megint jó úton jár. Fogtak egy népszerű, milliók által játszott stílust, és azt a saját szájízük szerint átalakították, átformálták. Ráadásul élvezik is a munkát, vagy ahogy Metzen fogalmazott: „Imádjuk az Overwatchot. Nagyon, NAGYON izgultam a bejelentés előtt, de az itteni fogadtatás alapján úgy gondolom, hogy a legtöbbeknek tetszik, vagy legalább adnak neki egy esélyt – ha pedig ez megtörténik, rengetegen fognak rákattanni. De ha anyagilag bukás is lenne, haver, őszintén szólva, teszek rá – ez a legizgalmasabb, legélvezetesebb évem a cégnél, pedig húsz éve itt dolgozom!"

*Habár a legtöbb játékmenet-videó inkább külső nézetet használ, maga az akció azért a jó öreg FPS-kamerát használja, így szerencsére jobban lehet célozni.*



**FÓRUM**
Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
**www.pcguru.hu/forum/overwatch**

# World of Warcraft história – II.

[ÍRTA CHRIS]

Múlt havi számunkban elindítottuk World of Warcraftról szóló történelmi visszatekintésünket, hiszen idén 10 éves a világ legnépszerűbb MMO-játéka. Ennek apropójából úgy gondoltuk, felidézzük annak leghíresebb pillanatait, boldog könnyeket lopva saját szemünkbe, és talán a tiétekbe is. A múltkori, négyoldalas cikkünkkel csupán három évet sikerült lefednünk a WoW történelméből, és még el sem érkeztünk az első kiegészítőlemez, a Burning Crusade megjelenéséig.

2007-et írtunk, az emberek még magukhoz sem tértek az újévi másnaposságból, mikor megjelent az első expanzió az addigra már sok-sok millió előfizetővel rendelkező World of Warcrafthoz. A kiegészítővel szemben felállított elvárások rendkívül magasak voltak, hiszen a Blizzardnak sikerült brutálisan magasra helyezni a lécet az alapjátékkal. Ráadásul az előző két évben folyamatosan ontották a tartalmat a programhoz a fejlesztők: amint elkészült egy új terület, instance vagy battleground (PvP zóna), már tuszkolták is bele az amúgy is tartalmas világba, ezzel további szórakozást biztosítva a folyamatosan dagadó játékosbázisnak.

**A Warlords of Draenor miatt rengeteg az új játékos, így ez az összefoglaló gyorstalpalónak is jó lehet.**

## TÚL A DARK PORTÁLON

Ezt igyekezett négyzetre emelni a Blizzard első kiegészítőcsomagjával, aminek címe Burning Crusade volt, és 2007. január 16-án jelent meg. Nem kellett sok idő ahhoz, hogy világrekord szülessen, hiszen kevesebb mint 24 óra alatt 2,4 millió példány fogyott belőle, s ezzel a történelem leggyorsabban fogyó PC-s játékává vált (ezt a rekordot egyébként később is csak a Blizzard saját játékai tudták megdönteni). A program iránti bizalom nem volt alaptalan, hiszen ekkor már az előfizetők nagy része tudta, hogy tartalomból ezúttal sem lesz hiány. Úgy tűnt, hogy újabb hosszú-hosszú hónapokra sikerülni fog lekötni a tömeget a hihetetlen mennyiségű új küldetéssel, dungeonökkel és raidekkel. A BC legfontosabb újdonságai közé tartozott a 70-re emelt szintkorlát, egy teljesen új zóna Outland néven, valamint bemutatkozott két új faj: a blood elf (Horda) és a draenei (Szövetség). Külön érdekesség, hogy a kiegészítővel megszüntették a frakció-specifikus kasztokat is, tehát ettől kezdve nemcsak a hordásoknak lehettek sámánjaik, a szövetségeseknek pedig paladinjaik, hanem bármelyik oldal választhatta ezeket a multifunkcionális kasztokat. Nagy érvágást jelentett viszont a méretesebb guildek számára, hogy csökkentették a raid instance-ok maximális játékoslétszámát 40-ről 25 főre, ám ezzel egyetemben bemutatkoztak a heroic instance-ok is, amelyekben a kisebb csapatok küzdhettek meg magasabb nehézségen a hagyományos katakombák mélyén található ellenfelekkel.

Az elfek fővárosa a Mists of Pandaria megjelenéséig a játék egyik legszínesebb és legváltozatosabban kinéző helyszíne volt.

Ahhoz azonban, hogy egyáltalán bejuthassanak a játékosok egy ilyen instance-ba, még nagy utat kellett megtenniük az indulástól. Egy olyan utat, ami nem volt túl zökkenőmentes. A Blizzard ugyanis nem számított arra, hogy egyszerre fogják lerohanni a szervereket a rajongók, az így keletkező hihetetlen terheléssel pedig nem tudtak megbirkózni a gépek. Rengeteg játékos kezdett el egyidejűleg ugyanabban a zónában küldetéseket teljesíteni, aminek eredménye hatalmas káosz lett. Az még csak hagyján, hogy szinte óránként haltak le a szerverek a túlterhelés következtében (ugyanez történt Ahn'Qiraj megnyitásakor, amikor mindenki egyetlen területre zsúfolódott), de egész egyszerűen lehetetlen volt teljesíteni a küldetéseket, olyan sokan vetették rá magukat egyszerre az ezek

A World of Warcraft végleg szakított a goblinok hagyományos ábrázolásával, és egyfajta steampunkos stílus mellett kötelezte el magát.

során legyilkolásra kijelölt szörnyekre. Egy olyan apró feladat, amit ma már percek alatt teljesíthetünk (például „ölj le 10 orkot"), órákig is eltarthatott, mert a felhasználók nem találtak élő áldozatot a pályán, a PvP szervereken pedig egymást érték az ehhez köthető atrocitások. Persze idővel javult a helyzet, hiszen az alvást háttérbe szorítók elhúztak a többiek elől, és így szépen lassan szétterült a tömeg Outland területén – igaz, még így is hetekig jelen voltak a technikai problémák. Később a Blizzard felismerte, hogy bizony elszámították magukat, s jó pár olyan javítást és újdonságot hozott a WoW-ba a csapat, melyekkel elkerülhetővé váltak az ilyesféle galibák. Több szörny született ott, ahol több játékos volt a közelben, valamint megjelent a phasing-rendszer (több, párhuzamos dimenzióban játszottak egy szerveren a játékosok). Kétségtelen, hogy a Burning Crusade kapcsán rengeteget tanultak a készítők ezekből a hiányosságokból és hibákból.

A kiegészítőcsomag legérdekesebb részét mégis talán a repülő hátasok jelentették, melyek nyergében villámgyors lett a közlekedés Outland területén. Bár ezek a jószágok rendkívül drága mulatságnak számítottak, a legtöbb játékos pár héten belül megszerezte a sajátját, amelyeknek köszönhetően végérvényesen megváltozott a World of Warcraft világa. Mindent jóval kisebbnek, közelibbnek érezhettünk, később pedig státusszimbólummá váltak az olyan ritka, nehezen megszerezhető hátasok, mint a főnix, vagy a gladiátormérkőzéseken elnyerhető páncélozott kék sárkány.

### YOU ARE NOT PREPARED!

Miután ezt a döcögős időszakát maga mögött tudta a Burning Crusade, május végén megérkezett a várva várt Black Temple nevű raid instance a játékba, aminek végén Illidant, a Warcraft-mitológia kultikus alakját lehetett legyőzni – ő az, aki a kiegészítő nyitóvideójában is feltűnik. Nos, ez a nyár gyakorlatilag minden játékosnak abból állt, hogy hétről-hétre visszatért a Fekete templom csarnokai közé, újra és újra kipucolva azt, így szerezve meg a WoW világának legértékesebb epic cuccait. A legszerencsésebbek Illidan híres pengepárosát is bezsákolhatták, amely a rendkívül ritka legendary tárgyak listáját bővítette tovább.

Viszonylag eseménytelenül teltek a hónapok augusztusig, amikor megrendezésre került a második Blizzcon, amelyre ismét rekordidő alatt, kevesebb mint 24 órán belül elkeltek a jegyek. A Los Angeles melletti kiállítócsarnok megtelt rajongókkal, majd bejelentették a következő expanzió, a Wrath of the Lich King fejlesztését, amit 2008 harmadik negyedévére ígértek. Az anaheimi stadion szinte felrobbant a rajongók ovációjától – ekkorra már úgy tűnt, képtelenség

## A BEKEBELEZÉS

Az 1991-ben Silicon & Synapse néven alapított stúdió nagy utat tett meg azóta, hogy megjelentek az első játékai, a Rock n' Roll Racing vagy a The Lost Vikings. A tipikus garázscégre hamar felfigyeltek a befektetők, de az igazán nagy mamutkiadók számára a Blizzard sosem tűnt jó befektetésnek. A World of Warcrafttal persze minden megváltozott, hiszen a 2004-es megjelenés után a firma gyakorlatilag egy multimilliárdos gigavállalattá nőtte ki magát, akkoriban még a Vivendi szárnyai alatt. 2008-ban aztán a Vivendit felvásárolta az Activision, méghozzá nem kevesebb mint 8,2 milliárd dollárért, amivel 2009-ben a Nintendo után a második legértékesebb videojátékcéggé váltak. Érdekesség, hogy az Activisionnek egyszer már lehetősége nyílt felvásárolni a Blizzardot a 2000-es évek környékén; ekkor 7 millió dollárért üthették volna nyélbe a bizniszt, amit sokallt az Activision akkori feje...

## LFG

A Burning Crusade egyik legkellemesebb meglepetése a Dungeon Finder, vagy más néven LFG interfész megjelenése volt. Ez az eszköz lehetővé tette ugyanis, hogy pár gombnyomással random embereket találjunk különféle instance-okba, ahova azonnal el is juttatott minket, ha meglett a csapat. Ez az eszköz az évek alatt rendkívül sokat fejlődött, mostanra már nemcsak 5 fős dungeonökbe, hanem raidekbe, sőt, akár PvP eseményekhez is toborozhatunk vele embereket.

lesz megállítani a Blizzard világsiker felé robogó vonatát.

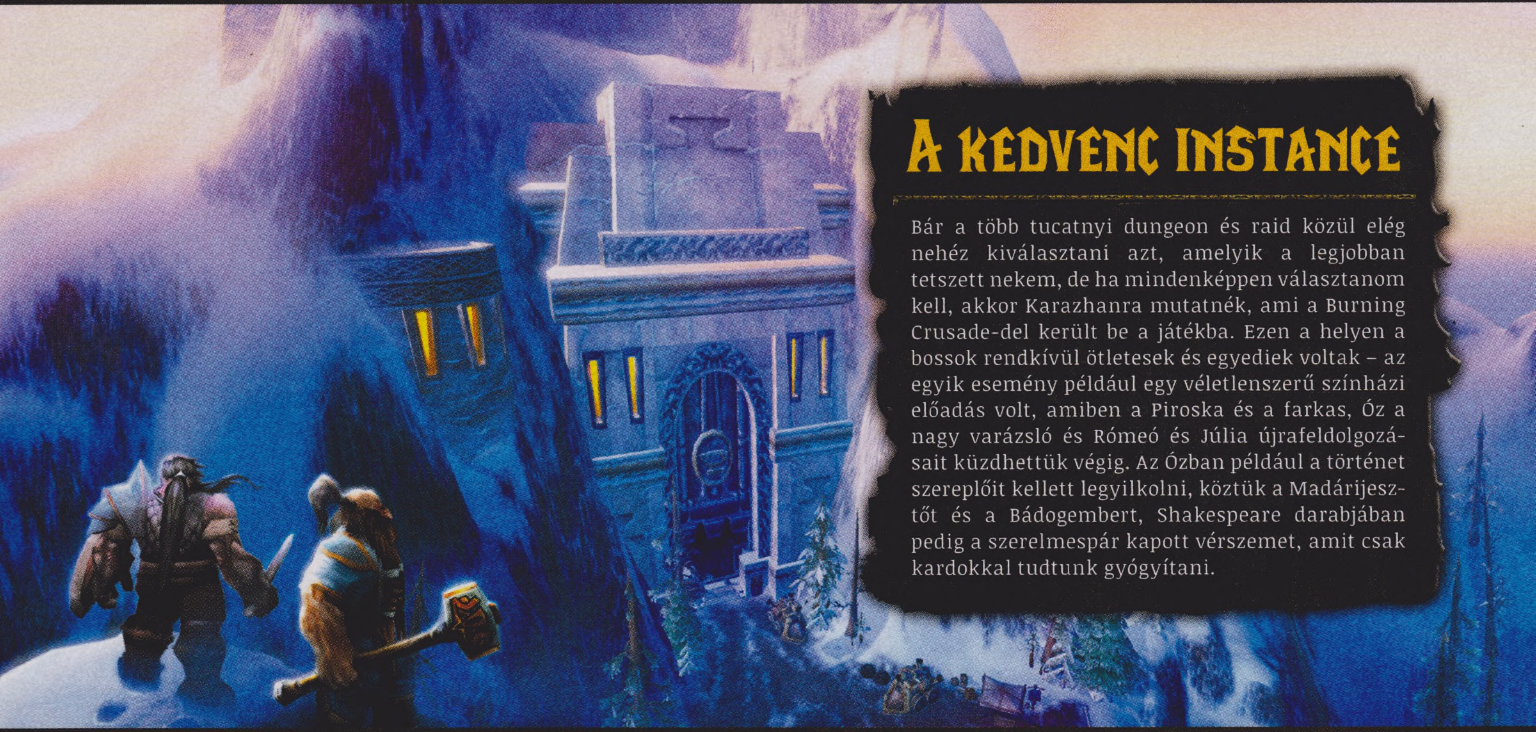
Ám 2008 sajnos még nagyon távolinak tűnt. Rengeteg tartalomra volt szükség ahhoz, hogy éberen tartsák a játékosokat a következő kiegészítő megjelenéséig, szerencsére azonban a Burning Crusade továbbra is mérhetetlen mennyiségű szórakozást kínált a hű rajongók számára. Megjelent például a Zul'Aman nevű 10 fős raid instance, bemutatkozott a guild bank rendszer, valamint alaposan átalakították Dustwallow Marsh zónáját, ahova rengeteg új küldetés került be. Emlékszik valaki a William Shatner szereplésével készült WoW-reklámfilmre, amiben azt bizonygatta, hogy milyen király sámánkaraktere van? Na, az is ekkortájt került ki a YouTube-ra, amivel megkezdődött a következő kiegészítőlemez reklámkampánya is. A 2008-as év végére a World of Warcraft újabb mérföldkőhöz érkezett, ugyanis előfizetői bázisa ekkorra elérte a 10 millió főt, ami egy havidíjas játék esetében irgalmatlanul magas szám. De nem is ez a szám az, ami megdöbbentő, hiszen láttunk már ennél nagyobb bázissal rendelkező MMORPG-t is a piacon, viszont a WoW 15 dolláros előfizetői díjának köszönhetően a bevételek sokszorosan meghaladták a konkurensekét.

### MEGJÖTTEK A VÉRELFEK

2008 viszonylag csendben indult a WoW számára, márciusban viszont új instance-ok kerültek be az addigra lecsendesedett, kicsit unalmassá vált világba: megérkezett Isle of Quel'Danas, amely egy új szigettel bővítette ki a játszható területeket. Itt jelent meg a Magister Terrace nevezetű 5 fős dungeon, valamint a Sunwell Platue, amely az utolsó Burning Crusade-es raid instanceként vadonatúj kihívások elé állította a raidre éhes közönséget. Bár közel két hét sem kellett ahhoz, hogy a profi guildek kipucolják ezt a helyet is, a nagy tömeg számára újabb hosszú hónapokra biztosítva volt a szórakozás. Ki a katakombák mélyén, ki a raidekben, egyesek pedig az ismételhető napi küldetésekben lelték meg az örömüket.

Ekkorra viszont már kegyetlenül elharapóztak a WoW-fiókok feltörésével kapcsolatos sajnálatos esetek. Nem csoda, hiszen az aranybiznisz virágzott, Outland eldugott sarkai farm-robotokkal voltak tele, akik megállíthatatlanul termelték a valutát gazdáiknak, amit az élelmesebbek valós pénzért adtak tovább. Úgy tűnt, hogy a WoW nemcsak a Blizzardnak, de a feketepiacnak is bőven adott munkát. Az aranyárusok leggusztustalanabb és legdurvább módszere viszont az volt, hogy fiókokat

A PvP miatt a Forsakeneket emberként kezeli a játék, hiszen a legtöbb, az élőholtakra kitalált varázslat azonnal kinyírná őket.



## A kedvenc instance

Bár a több tucatnyi dungeon és raid közül elég nehéz kiválasztani azt, amelyik a legjobban tetszett nekem, de ha mindenképpen választanom kell, akkor Karazhanra mutatnék, ami a Burning Crusade-del került be a játékba. Ezen a helyen a bossok rendkívül ötletesek és egyediek voltak – az egyik esemény például egy véletlenszerű színházi előadás volt, amiben a Piroska és a farkas, Óz a nagy varázsló és Rómeó és Júlia újrafeldolgozásait küzdhettük végig. Az Ózban például a történet szereplőit kellett legyilkolni, köztük a Madárijesztőt és a Bádogembert, Shakespeare darabjában pedig a szerelmespár kapott vérszemet, amit csak kardokkal tudtunk gyógyítani.

törtek fel, majd az ott található értékeket árusították ki, a valutát persze a saját zsebükbe csorgatva át. A játékmesterek nem győzték visszaállítani a pórul jártak fiókjait, még szerkesztőségünk tagjai is áldozatául estek egy-egy ilyen rablásnak. Ezt megelőzendő 2008 júniusában a Blizzard egy úgynevezett forgókódos biztonsági rendszert épített be az összes Blizzard-játékba, így téve gyakorlatilag feltörhetetlenné azokat; ebből született meg az Authenticator, ami mind táblagépes/okostelefonos applikációként, mind kulcstartóra függeszthető kütyüként is elérhető.

Eközben szépen lassan csiszolódott a játék is. A hátasok szintkorlátját 40-ről 30-ra vitték le, bemutatkozott a Recruit-A-Friend program, valamint a WoW elindult Oroszországban is, ezzel újabb százezrekkel bővítve az előfizetői tábort. Ekkortájt kezdődött el a Wrath of the Lich King bétatesztje is, augusztus végén pedig megláthattuk, milyen CG animációval nyit majd a végleges verzió. Ezek a videók egyébként köztudottan rendkívül igényes munkák, a Blizzardra jellemző aprólékossággal és igényességgel lettek megalkotva, akkor és most is.

**A Burning Crusade sok szempontból a World of Warcraft történetének egyik meghatározó pontja.**

### „A Lich King legyőzése"

Na, de kanyarodjunk vissza Azeroth világába! Október 14-ét írtunk, már mindenki Wrath of the Lich King lázában égett, hiszen ezen a napon jelent meg a kiegészítőt felvezető 3.0.2-es patch, ami gyakorlatilag már tartalmazta az eljövendő expanzió összes újdonságát, persze az új területek kivételével. Bekerültek a borbélyüzletek, ahol átszabhattuk a karakterek külalakját, illetve bemutatkozott az inscription szakma; ennek segítségével úgynevezett glypheket lehetett készíteni, melyek a skill-rendszer részei lettek, apróbb bónuszokat biztosítva egy-egy specializáció számára. A világ átalakulóban volt, aminek jelei megmutatkoztak Azeroth-szerte: eltűnt Naxxramas lebegő erődje, Dalaran városa köddé vált, majd egy zombiinvázió vette kezdetét, amely mai napig az egyik leghírhedtebb eseménynek számít a World of Warcraft történelmében. Ez lényegében egy járvánnyal járt együtt, amit ha valaki elkapott, akkor magával vihette a kórt mindenhova, beleértve a raideket és a dungeonöket is, megfertőzve ezzel mind a játékosokat, mind az NPC-ket, mindenkit élőholttá változtatva – ezzel gyakorlatilag megbénult a gazdaság, hiszen NPC-k nélkül nem lehetett vásárolni, eladni, kereskedni. A városok megteltek a játékosok csontvázaival: a dögvész rendkívül pusztító és döbbenetes volt. Azeroth földjét tehát sikeresen megfertőzte a Lich King, a játékosok ezt követően már alig várták, hogy belemélyesszék kardjukat fagyos testébe. De erre még hónapokat kellett várni…

A repülő hátasok megjelenéséig mindenki irigységgel vegyített csodálattal bámulta a játék repülő ellenfeleit. Szerencsére a Blizzard hallgatott a közönségre, és megoldották a problémát.

[ÍRTA LOR] **A Blizzard Mikulása decemberben alaposan megtömi kártyákkal a puttonyt: megérkezik a Hearthstone első tartalmas kiegészítője, a Goblins vs. Gnomes, ami teljesen a feje tetejére állítja a játékot, méghozzá robbanó birkákkal és más őrült szerkezetekkel.**

Az idei Blizzcon szokásához híven rengeteg finom bejelentéssel örvendeztette meg a Blizzard-franchise-ok rajongóit, külön örömünkre szolgálva a teljesen új Overwatch címmel, és mellé jó pár adagnyi frissítéssel. Az utóbbiból a hardcore kártyajátékosok sem maradnak ki, ugyanis a Hearthstone tekintélyes vérfrissítést kap még idén télen, ami igencsak jelentős kihatással lesz a játék további tartalmára: teljesen új kártyatípusok, kukkolómód, és szép művészi munkák érkeznek az alapjátékba. Az összes kártya teljes valójában a decemberi megjelenéskor fog bekerülni; ez szám szerint több mint 120 új darabot takar, ami nem kis szám, főleg ha azt vesszük figyelembe, hogy ezek mire lesznek képesek.

## GNÓMOK ÉS GOBLINOK

A kiegészítő apropója természetesen egy Warcraft-univerzumba illő téma, méghozzá az apró (és cseppet sem szép) goblinok és gnómok harca. Ez nemcsak változatos és csodaszép kártyarajzokban köszön vissza, hanem a harcosok és a varázslatok témájában is. Amit tudni érdemes ezzel kapcsolatban a Warcraft-téren laikusoknak, hogy a goblinok pici zöld humanoidok, akik egy kereskedelem központú társadalom tagjai, aljas trükkökkel és meglehetősen romlott erkölcsi beállítottsággal. A teljesen őrült és kaotikus népség szereti a robbantgatásokat, így nem véletlen, hogy hozzájuk tartoznak majd olyan újabb kártyák, mint a Blastmage vagy a robbanó bárány – de egy hordás bagázstól mit is várnánk?

Az új bővítményhez persze új asztal is jár, de azért sok újdonságot nem sikerült rápakolni.

**Már az első fizetős bővítmény is tisztességes munka volt, de az új frissítés sem éppen tartalomhiánytól szenvedő darab.**

A gnómok találékony népe az olyan technológiai csodákat kedveli inkább, mint a robotok és a különféle lőfegyverek, ők képviselik a Szövetség oldalát. Pár fokkal megfontoltabbak, mint a goblinok, több rafinált és mechanikus szerkezettel rendelkeznek, persze csakis a tudomány nevében. Így vetnek be az ellenség ellen póktankot, robotruhát és más szerkentyűket. Természetesen mágiakártyákkal is alaposan fel vannak vértezve, portálokat idéznek, és különleges lőfegyvereket tákolnak.

## ADATOK

KIADÓ
**Blizzard Entertainment**

FEJLESZTŐ
**Blizzard Entertainment**

MŰFAJ
**TCG**

MEGJELENÉS
**2014. 12.08.**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**100%**

## STÍLUSMINTA

**Card Hunter**
2013 (BLUE MANCHU)

## MECHANIKUS KÁRTYAJÁTÉK

Minderre a témára épül a teljesen új kártyatípus, a Mechek megjelenése, ami összefoglaló címkéje a goblin és gnóm gépészek teremtményeinek. Ezek a szerkezetek önmagukban is elég gonoszak, de képesek interakcióba is lépni a többi kártyával. A Mech-kártyák az arénában lesznek elérhetők anélkül, hogy már megszerezte volna őket a játékos, egy-egy arénamenet után pedig jutalomként lehet kapni belőlük. Természetesen az eddig megszokott arcane dust helyett lehet majd kimondottan Mech-pakkot vásárolni játékbeli pénzzel vagy valós valutával, de a hagyományokhoz hűen arcane dust felhasználásával el is készíthetők. Külön érdekesség, hogy pár, már eddig létezett kártya is átkonvertálódik majd mechhé, ilyen például a Harvest Golem vagy a Demolisher.

## TÖBBEN JOBB

Kompetitív játékként már vártuk, mikor lesz spectator mód, és most ezt is megkapjuk. Ha egy cimboránkat éppen rajtakapjuk a barátlistán, hogy egy meccs közepén izzad, megnézhetjük, hogyan remekel a csatában, feltéve, ha engedélyezte a nézőket. Alapbeállításként ez lesz beállítva, tehát ha mellőzni szeretnénk a kíváncsi szemeket, le kell tiltani az opciót.

Mindebből is látszik, hogy a Hearthstone eddigi felépített alapjaira még számos új ötletet képes kieszelni a csapat, és nemcsak a decemberi hideg fog minket visszacsábítani a kártyaasztalhoz: mi már alig várjuk, hogy szétrobbantsuk a partnerünk pakliját. Mondjuk egy robbanó birkával.

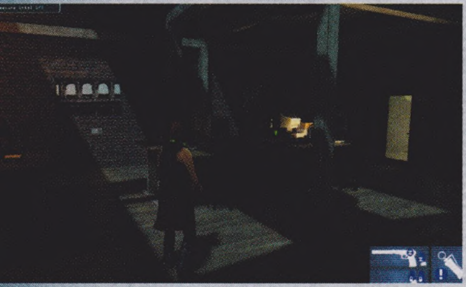
# Clandestine

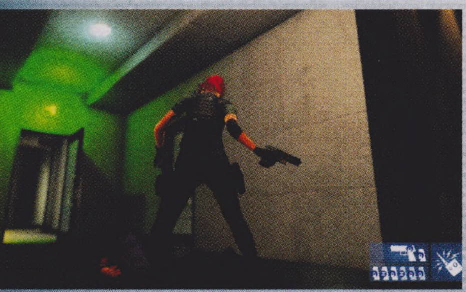
[IRTA **DREAMERINSTINCT**] Az indie fejlesztők továbbra sem pihennek. A Logic Artists csapata gondolt egy merészet, és megalkotott egy érdekes műfajhibridet, ami minden bizonnyal megdobogtathatja a retró-vonal szerelmeseinek szívét.

Létezik elhanyagoltabb műfaj a point and clicknél: a lopakodós játékok kategóriája. Az év elején az Eidos Montreal megpróbálkozott a legendás Thief sorozat újraélesztésével, kevés sikerrel – szegény Miguelnek most is rémálmai vannak miatta –, így sajnos nem jött el a várt változás. Javarészt mindent ellepnek a pörgős, akciódús franchise-ok, éppen ezért különös izgatottsággal várjuk az alkalmat, amikor kicsit lazíthatunk.

### AMIT ÍGÉRTEK...

A Clandestine aszimmetrikus-kooperatív taktikai kém-thriller, akcióval és kalandjáték-elemekkel fűszerezve. Hősünk egy lángvörös hajú hölgyemény, aki az árnyak között megbújva, settenkedve szedi áldozatait hangtompítós pisztolya segítségével. Egyedül azonban semmire sem menne. Fegyvere mellett egy cimborája is támogatja, aki nem más, mint egy hacker srác. Ő az, aki a háttérből mozgatja a szálakat. Ha hősünk elakad és a továbbjutáshoz egy ajtón kell keresztülvergődnie, nem kell meghúznia a vállát, vagy lekoptatnia a cipőtalpát: ilyenkor jön jól társa tudása, aki nyers erő helyett inkább a biztonsági rendszer megbabrálásával segíti a továbbjutást.



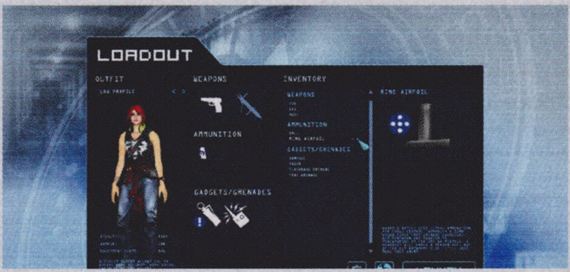


**A helyszínek meglehetősen jellegtelenek, de ez igazából a műfaj és a témaválasztás sajátossága.**

Mivel lopakodós játékról beszélünk, ezért fontos, hogy az őrök ne vegyenek észre. Ezt elérhetjük azzal, ha csendesen iktatjuk ki őket: mellėjük osonva megfojthatjuk a delikvenst, vagy elvághatjuk a torkát, esetleg ha a gyorsabb módszerben hiszünk, akkor kilőhetjük a már említett pisztolyunkkal. Továbbá fontos arra is ügyelnünk, hogy ne kerüljünk a térfigyelő kamerák látóterébe, ugyanis amint ez megtörténik, a riasztó megszólal, ezzel a nyakunkra hozva az összes mozgósítható fegyverest, szabotálva a saját missziónkat. Még szerencse, hogy társunk átveheti a megfigyelőrendszer felett az irányítást, és elterelheti a kíváncsiskodó tekinteteket. Ehhez persze összehangolt csapatmunkára lesz szükség, ahol a két fő együtt dolgozik – és itt jön képbe az, hogy a Clandestine-t bizony multiplayerre teremtették, annak ellenére, hogy van benne szólómód is, ahol mindkét főszereplő irányítása a játékosra hárul.

### ...ÉS AMIT KAPTUNK

A játékban, korai hozzáférésű verzióról lévén szó, még szép számmal akadnak hibák. A tűzpárbajok jellegtelenek, a fedezékrendszer helyenként elfelejti, hogy mi lenne a dolga, a tutorial pedig egyenesen katasztrofális: eleinte mindent 50-es betűmérettel tol az arcunkba, aztán egy pálfordulással Dark Soulsra veszi a figurát, és nem magyaráz el




**ADATOK**

KIADÓ
**Logic Artists**

FEJLESZTŐ
**Logic Artists**

MŰFAJ
**akció-kaland**

MEGJELENÉS
**2014. 10. 30. (alfa)**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**40%**

**STÍLUSMINTA**

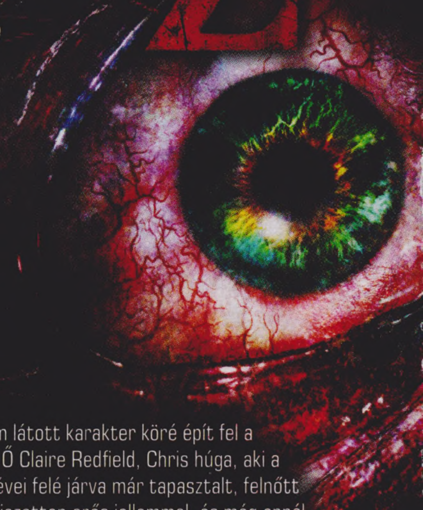
**Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory**
2005 (UBISOFT)

**Dark Sector**
2008 (D3)

semmit. Az sem segít, hogy a program olyan optimalizálatlan, hogy helyenként egy kezemen meg tudtam számolni a másodpercenként kirajzolt képkockák számát minimum beállítások mellett. A többi játékossal való kooperációt inkább ne is említsük: a továbbjutáshoz különösen fontos a jó kommunikáció és az együttműködés, de a játék saját rendszerével ez szinte lehetetlen, főleg, ha egy tök ismeretlen arccal hoz össze minket a sors.

Ennek ellenére a Clandestine teljesíti azt, amit ígér. A lopakodós része remekül működik, a mesterséges intelligencia valóban észreveszi, ha a közelben motoszkálunk, és nem néz bambán, amikor elsuhanunk az orra előtt. További jó pont, hogy a hackelést nem nehezítik bugok, ráadásul a küldetések elején választható cuccok ténylegesen is hasznosak. Ha ehhez hozzávesszük azt is, hogy még sztorimód is lesz a végleges változatban, akkor egyértelmű, hogy a Clandestine-re bizony megéri figyelni.

# RESIDENT EVIL® REVELATIONS 2



[ÍRTA **CHOCHO**] **Sokszor éri a Resident Evil-sorozatot az a vád, mely szerint teljesen hátat fordított a túlélőhorror-gyökereknek. Pedig valójában csak két irányvonalra szakadt a franchise, hogy a klasszikus epizódok rajongói a Revelationsszel térhessenek vissza hozzá.**

A Resident Evil: Revelations kalandos utat járt be, hisz eredetileg egy Nintendo 3DS-exkluzív játéknak készült, amivel a japán konzolgyártó mindenféle bemutatók és játékshow alkalmával demonstrálhatta a masinában rejlő erőt. A megjelenéskor aztán kiderült, hogy a korábban csak merész techdemónak tűnő Revelations valójában a sorozat gyökereihez való visszatérés akart lenni, amivel egyértelműen a keményvonalas rajongókat célozta meg a Capcom. A sztori az RE hagyományoknak megfelelően nevetségesen fordulatos volt, a játékmenet pedig már csak annyiban hajazott az 5. és 6. részek fémjelezte shooter-mechanikára, hogy itt is „nézd a hátam" kameranézetben láthattuk a szereplőket, akik viszont tárgyhasználatra, felfedezésre, golyószámlálásra és menekülésre voltak kárhoztatva. Mindezt egy szokatlanul hangulatos helyszínen, egy mutánsokkal teletömött óceánjárón élhettük át. A játék nagy siker volt, jómagam elsősorban a Revelations miatt vettem meg a saját 3DS XL-em.

A Capcom azonban szembesült azzal a keserű ténnyel, hogy a mobilplatformok rohamos fejlődése miatt a kézi konzolok eladásai lassan háttérbe szorulnak, az azokra készült AAA-kategóriás játékóriások pedig előbb-utóbb veszteséget fognak termelni. Ugyanakkor a Revelations kritikai és rajongói sikere azt is egyértelművé tette, hogy a játékosok igénylik a régimódi túlélőhorror-jelleget, így a japán kiadó végül PC-re és előző generációs konzolokra is kiadta a programot, hogy ezzel segítse a mellékágból kiinduló új sorozat terjeszkedését. A siker nem maradt el, és nemsokára megjelenik a Revelations 2, mely mindent a négyzetre emel, végleg maga mögött hagyva a marokkonzolos múlt árnyait.

**Az biztos, hogy a sztorijáért egy díjat sem fog kapni, de maga az akció ettől még egész jó lehet.**

### BÖRTÖNMESE

Talán kissé felelőtlen dolog egy Resident Evil-játék bemutatóját a történet alapvetéseinek ecsetelésével kezdeni, elvégre, ha van elcseszett lore a játékvilágban, hát a Capcom fejőstehenéé bizony az. Követhetetlen fordulatok, röhejes leleplezések, és magukat már-már komikusan komolyan vevő szereplők jellemzik a világot, melyet egykor még az Umbrella Corporation veszedelmes T- és G-vírusa tett félelmetessé. Mindennek tükrében érthető, miért nem vár senki sokat a Revelations 2 forgatókönyvétől, holott a Capcom bizony esküszik rá, hogy ezúttal a megszokottnál komorabb, életszerűbb mesét kapunk, melyet egy idősebb, és egyébként rég nem látott karakter köré épít fel a stúdió. Ő Claire Redfield, Chris húga, aki a 40-es évei felé járva már tapasztalt, felnőtt nő, kifejezetten erős jellemmel, és még annál is durvább túlélőösztönnel. Claire mostanában egy független emberjogi szervezet, a TerraSave színeiben munkálkodik az emberiség jobbá tételén, ám egy nap őt, valamint az első Resident Evilben szereplő Barry lányát, Moirát fegyveresek rabolják el és hurcolják magukkal egy különös börtönbe. Itt aztán kiderül, hogy a smasszerek nem hétköznapi emberek, hanem mindenféle mutáns szörnyek. Hiába, ha az ember nagyszájú és jót akar a világnak, előbb-utóbb olyan embereket is feldühít, akiknek nem érdeke a béke és a boldogság, ezek a személyek pedig bármit megtesznek, hogy elhallgattassák a veszélyforrásokat, s még a gyilkosságtól sem riadnak vissza. Claire persze nem olyan fából faragott leányzó, aki megfutamodna egy kis belezéstől: Moirát kiszabadítva

**ADATOK**

KIADÓ
**Capcom**

FEJLESZTŐ
**Capcom**

MŰFAJ
**túlélőhorror**

MEGJELENÉS
**2015. február**

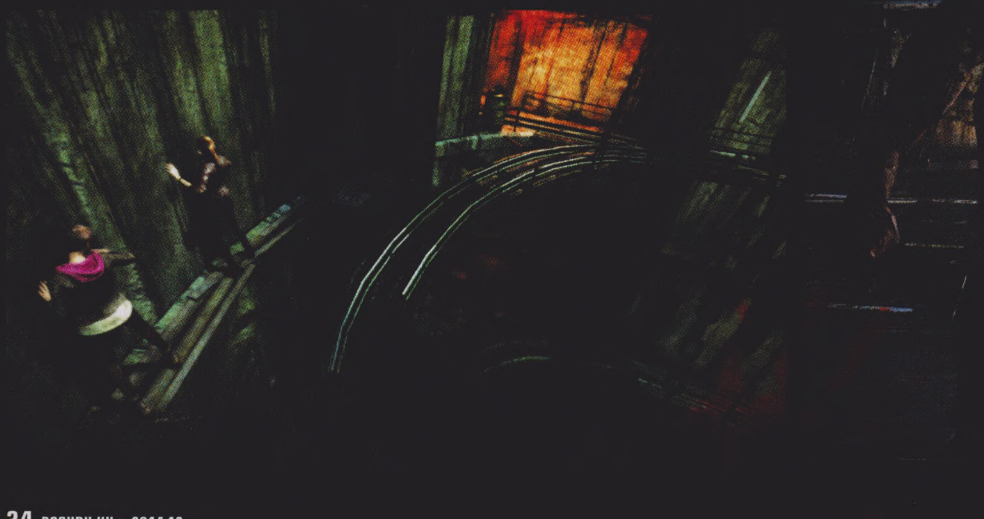
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**80%**

**STÍLUSMINTA**

**Resident Evil Revelations**
2012 (CAPCOM)

**The Evil Within**
2014 (BETHESDA)

**A Revelations talán legmeghökkentőbb eleme az volt, hogy mennyire elütnek az ellenfelek a sorozat stílusától, és ez többé-kevésbé azért most is igaz lesz.**



**Hullák, erőszak és vér. Három olyan dolog, amiben a sorozat sohasem szűkölködött, de a Revelations 2 bizony még ezek mennyiségét is alaposan megnöveli.**

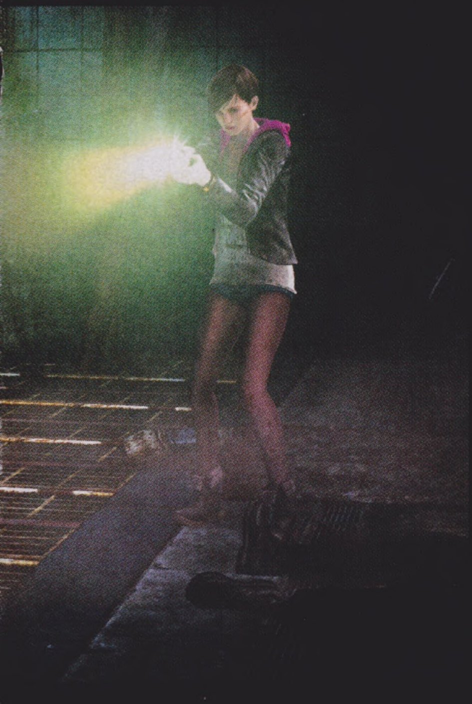
ketten kerekednek fel, hogy megtudják, hol is vannak, mit keresnek ott, és kit kell kinyírni ahhoz, hogy hazamehessenek végre.

### EGYEDÜL NEM MEGY

Mint az látható, a szkript igyekszik távolságot tartani a korábbi epizódoktól, annak ellenére, hogy időrendben az 5. és 6. részek között helyezkedik el. A hardcore rajongók persze már ismerhetik a TerraSave nevét, elvégre a Degeneration című (nem, nem és nem, a magyar címet akkor sem írom le) animációs filmben fontos szerep jutott a szervezetnek. És bár ez mind ígéretes, azért nem elég ahhoz, hogy a sztori miatt várjuk a játékot. Sokkal fontosabb maga a játékmenet, ami az első Revelationst is kiemelte a szörnyhentelős TPS-ek szürke tengeréből. Akárcsak korábban, most is két szereplőt irányíthatunk, Claire és Moira pedig egymást segítve verekedheti át magát a börtön akadályain. Utóbbiak között nemcsak a már említett mutánsok kaptak helyet persze, hanem mindenféle beteg szerkezet és csapda is, melyek csak némi agyalással deaktiválhatók, kicsit ráerősítve a széria első pár részének fontos komponensét képző kalandjátékos vonalra. A lányok egymás vállára állva kapaszkodhatnak fel egyedül elérhetetlen magaslatokra, vagy két különböző helyen található kapcsolókat aktiválhatnak egyszerre, így dobva fel a túlélőhorrorokra jellemző, egyszemélyes szerencsétlenkedést, ami csak akkor működik jól igazán, ha egy profi, a témában járatos ember tervezi a játékmenetet (ugye, Mikami Sindzsi?). Na, nem mintha a Capcom arról lenne híres, hogy szereti megkönnyíteni a saját dolgát, de ettől függetlenül igaz, hogy a Revelations 2 kooperációra épülő játékmenete sokkal több pozitív lehetőséggel kecsegteti a fejlesztőket.

### CSAJOK HÁBORÚJA

A két szereplő között persze alapvető eltéréseket találunk. Claire erősebb, de lassabb, mint Moira, aki viszont nem hajlandó lőfegyverekhez nyúlni, mert egy gyermekkori trauma miatt fóbiásan retteg tőlük. Mindkettejüket szabadon irányíthatjuk majd, a tökéletes összjáték azonban elengedhetetlen lesz a pályák teljesítéséhez. Mivel Moira nem képes harcolni, ezért általában csalit játszik, azaz felhívja magára az ellenfelek figyelmét, akiket így Claire könnyedén elintézhet. Ami a lényeket illeti, elég sokféle fenevad várható, más-más erősségekkel és gyengeségekkel. Hogy csak egy példát mondjak, az egyik igen sebesen rohanó, humanoid teremtény allergiás a fényre, szóval a szemébe világítva le lehet bénítani Moirával, majd amíg az vakon tapogatózik, Claire-rel szépen eltehetjük láb alól. Ugyan a lőfegyvereknek fontos szerep jut a Revelations 2-ben, szó sincs shooterről: itt kérem minden egyes lövedék igazi kincs, a közelharc pedig bár néha szükséges, gyakran életveszélyes is egyben, éppúgy, mint a futás vagy a környezeti elemek kihasználása, amely újdonság az első rész steril pályáihoz képest.



### FÉLHETÜNK VAGY FÉLHETÜNK?

Mindez eddig remekül hangzik, legalábbis akkor, ha valaki szerette az első Revelationst, vagy legalább is hiányzik neki az a fajta RE, amit a klasszikus trilógia alatt megismertünk. Van azonban pár sötét felleg a játék körül, amikre érdemes felhívni a figyelmet. Az első ilyen az epizodikus megjelenés: már a 3DS-s első etap is tévésorozatos felépítést kapott, itt viszont az egyes részeket más-más időben is lehet majd megvenni, négy darabra vágva, egyenként 6 eurós áron. 25 euróért kaphatunk szezonbérletet, 40-ért pedig egy lemezes változatot, de ettől még jobb lett volna egyben élvezni a programot. A másik zavarba ejtő dolog, hogy bár adja magát a kooperatív játék lehetősége, a Revelations 2-ben csak lokálisan játszhatunk egy baráttal együtt, ami azonnal két irányítóeszköz beszerzésére ösztökél bennünket – miért nem mehetünk online, kedves Capcom? Végül pedig ott a grafika, ami az előzetes képek és videók alapján messze van a 2015-ös szinttől, holott ezt a részt már mindenre kiadják, még új generációs gépekre is. Szóval bár az összkép eddig biztató, azért érdemes az ördög ügyvédjét játszva óvatosan közelíteni a Revelations 2-höz, mert sajnos nem egyszer fordult elő az utóbbi években, hogy csalódnunk kellett egy RE-játékban.

# EVOLVE

[ÍRTA MCMACKO] **Mi történik akkor, ha egymásnak eresztünk négy jól képzett vadászt és egy bestiális szörnyeteget? A végeredményt lehetetlen megjósolni, de pont ettől lesz szép az Evolve, amely friss izgalmakat visz a többjátékos akcióprogramok folyton átalakuló műfajába.**

A jetpack megfelelő használata és a jól időzített ugrálás a túlélés egyik fontos fortélya.

Aszimmetria. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy ez a fogalom mostanában igencsak divatossá vált a játékfejlesztésben. Az interaktív szórakozás során általában a harmonikus, arányos játékélményt és a letisztultságot keressük, épp ezért lehet elsőre furcsa a trend. Pedig az aszimmetria izgalmas dolog, amely jelenthet számosságból adódó egyenlőtlenséget, erők és hatások mérlegének félrebillenését, vagy egy olyan szabálytalanságot a szabályszerűségben, ami miatt szépnek, bosszantónak vagy épp izgalmasnak is találhatunk valamit. Az aszimmetria filozófiája a kompetitív játékokat is képes felforgatni, ennek pedig ékes példája az Evolve, amely díjak garmadáját bezsebelve vált 2015 egyik legjobban várt címévé.

## VADÁSZIDÉNY

Az Evolve alapjaiban épít a fentebb taglaltakra. A ring egyik sarkából egy négyfős vadászcsapat indul útjára, akik egymást segítve küzdenek a közös cél érdekében, hogy legyőzzék a térfél másik feléről rajtoló szörnyeteget. Nem lövünk le nagy poént, ha eláruljuk: a vadászkarakterek különböző kasztokat vehetnek fel, hogy stratégiai megfontolásokat is bevethessenek a rettenet ellen, a bestia pedig egy meglehetősen erős ütőkártyával rendelkezik: képes a környezet élővilágát behabzsolva továbbfejlődni, azaz egy magasabb működési szintre lépni. A meccs elején a lénynek még kisebb az esélye a vadászok ellen, hiszen sebezhetőbb, és támadásai sem nevezhetők épp túlságosan effektívnek. Amíg a kergetőzés zajlik, nagyobbra, erősebbre és ügyesebbre kell puffasztania magát a vérszomjas fenevadnak, hogy a sanszot megfordítva elsöpörje az ekkorra már tökmagnak tűnő embereket.

**Amikor a THQ csődbe ment, azt hittük, az Evolve-nak is annyi, így hálát adhatunk a 2K-nek, amiért felkarolták!**

Természetesen a kasztok is úgy vannak kialakítva, hogy kiegészítsék egymást a csatamezőn. A trapper klasszikus foglalkozás volt a vadnyugat hőskorában, de itt sem utolsó hivatás: ő lesz az a karakter, aki a vadászokat nyomra vezeti, csapdáival pedig lassítja a lényt. A support legjobb trükkjével láthatatlanná teheti a bandát, de pajzsot és légitámadást is idézhet. A medic szerepe talán egyértelmű, de nem szabad megfeledkezni a gyógyítónk hátára vetett távcsövesről sem, amely megtalálhatja a gyenge pontokat az óriás testén. Assault karakter is van a felhozatalban, aki a csapat szó szerint értelmezett támadójátékosa. Mindegyik kaszt esetében válogatott arcokból szemelhetünk ki kedvenc karaktert, a végleges verzióban pedig tizenkét jellegzetes figura sorakozik majd, hogy a vadászengedélyét érvényesíthesse.

A szörnynek sem kell aggódnia, hiszen ha nem zavarják meg a tápolási szakaszban, akkor bikamód erősre tudja magát gyúrni. Emellett minden lény más és más taktikát kíván a játékostól: másképpen kell ütemezni a fejlesztéseket, másképp kell riadót vagy éppen visszavonulót fújni. Változatos megoldásoknak tehát nem leszünk híján, ha figyelünk és ésszel játszunk a többiek ellen. Mint minden ragadozónak, így az Evolve szörnyetegeinek is a terep jelenti a túlélés kulcsát, ezt pedig a fejlesztők is jól tudták. Gazdag (vadászható) állatvilág, buja lombok, vaskos fatörzsek és rafináltan elszórt tereptárgyak garantálják, hogy a harc közben a környezet is aktív részese legyen a taktikázásnak.

## VÉRESSZÁJÚ GÓLIÁT TÖRZSKÖNYVEZETT SZÜLŐKTŐL ELADÓ

Egy újszerű koncepció esetében mindig nagy izgalmakat jelent, hogy vajon tényleg megszolgálják-e a fejlesztők a beléjük fektetett bizalmat, azonban akik kicsit is műveltek az online FPS-ek világában,

**ADATOK**

KIADÓ
**2K Games**

FEJLESZTŐ
**Turtle Rock Studios**

MŰFAJ
**FPS**

MEGJELENÉS
**2015. 02. 10.**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**90%**

**STÍLUSMINTA**

**Left 4 Dead**
2008 (VALVE)

**Left 4 Dead 2**
2009 (VALVE)

azok tudják, hogy a Turtle Rock Studios neve egyet jelent a bombasztikus minőséggel. (Ugye, kedves Left 4 Dead-fanok?) A srácok nemcsak a játékfejlesztés csínját-bínját tanulták el a mentoruktól (Valve), hanem technikai vonalon is bizonyítottak már, a Left 4 Dead játékok ugyanis tükörsima online élményt nyújtottak már egy fél évtizeddel ezelőtt is. Az Evolve esetében hasonlóra számítunk: korrekt netkódot, valamint polírozott belső alkatrészeket várunk a nagy nevű brigádtól.

Bár mi, földi halandók úgysem láthatunk a bitsorok mélyére, azt már most lehet tudni, hogy a háttérben futó technológia az aktuális csúcsot jelenti majd. A Ryse-zal is bizonyított CryEngine4 dolgozik a kasztni alatt, jelenlegi állás szerint pedig ez a verzió fogja az új Homefrontot és a Star Citizent is hajtani. Ezzel pedig már önmagában sokat elmondtunk. A PC-s verziótól Ryse-hoz hasonló skálázhatóságot remélünk, a konzolos megjelenésektől pedig atomstabil 30 képkockát másodpercenként, ami azért szükséges lesz a kiegyensúlyozott vadászathoz. A fejlesztők korábban azt nyilatkozták, hogy a kódolás még az előző generációs gépeken indult, de az élő-lélegző környezet megteremtése nem kis mutatvány a belső részegységeknek, legfőképp a processzoroknak. Még az új vasak erejét latba vetve is elég nehézkes elérni a 60 képkockás képfrissítést a gazdagon berendezett terepek mellett, de igyekeznek azért a maximumot kihozni a játékból. Ezt az ígéretet azért az utóbbi idők kisebb-nagyobb csalódásait figyelembe véve senki ne vegye készpénznek, de reménykedésre adhat okot, hogy a maximális látvány mellett is stabil multiplayer szolgáltatásra törekvő motor eleve az XONE/PS4 lehetőségeit figyelembe véve lett finomhangolva.

## TÁMAD A KRAKEN

A fejlesztők taktikusan csepegtetik az Evolve-val kapcsolatos információkat, így természetesen a behemótokról sem lehet túl sokat tudni egyelőre – a másodjára bejelentett szörnyeteg látványába viszont egyből beleszerettünk. A Kraken első ránézésre Chtulhu és egy Xenomorph szerelemgyermekének tűnhet, ez a nász pedig baljós erőket és irtózatos képességeket jelent a gyakorlatban. Egy agilis, intelligens karakterről van szó, kinek potenciálja nem a puszta erejében, hanem a légi képességeiben és a speciális támadásaiban rejlik. Polipfejű külleme ellenére nem a vizeket, hanem az elektronokat uralja, így csuklóból (vagyis csáphegyből) szórja a villámokat, sokkbombákat és örvényhullámokat, sőt limitált ideig a levegőbe is szökkenhet, így a vadászoknak nehezebb utánairamodni.

### ALFAHÍM

Mintegy első kóstolóként próbálhatta ki a játékosközönség az Evolve alfaverzióját, amely során több mint egymillió meccs pörgött le a virtuális vadászterepeken. A fejlesztők bevallása szerint egyelőre a vadászokkal bánnak ügyesebben a játékosok, hiszen majd nyolcszázezer meccset nyertek az emberi csapatok, míg a dögök oldalán „csak" hatszázezer meccs végződött diadallal. Nem csoda, hogy az emberi karakterek közül az Assault volt a legnépszerűbb, az aszimmetriából pedig az következik, hogy a támadókaszttal játszó emberkék száma fej-fej mellett haladt azokkal a játékosokkal, akik szörnyként darálták végig a meccseket.

A program már ebben a fázisában is kiegyensúlyozott képet mutatott, ám nyilvánvaló, hogy azokra az apróbb finomhangolásokra és okosításokra, amelyekre az alfa tapasztalatai mutattak rá, még csak most kerül majd sor. Mozgásban fantasztikusan néz ki a cucc, mintha csak az Unreal Tournament gépekkel és vad technológiával megfertőzött dzsungelében jártunk volna, a művészi design pedig inkább a fantasztikum, mintsem a fotorealizmus felé billenti a mérleget. Ez persze nem is baj, hiszen egy már-már biopunk stíluselemeket is magán hordozó sci-fi lövöldétől abszolút ezt várja az ember.

### ANYU, NEVEZHETEM DARWINNAK?

Az Evolve érdekes színfoltnak ígérkezik a versengős multis játékok palettáján, ráadásul tartalmaz annyi ötletet, egyedi stíluselemet és könnyen megkedvelhető pofát (lásd pl. a Krakenről szóló írásunkat), hogy hamar belophassa magát a nagyközönség szívébe. A tartalmi részekről még nem tudni túl sokat, így rengeteget nyom majd a latba, hogy mennyi térképpel és szörnnyel, és milyen évad jellegű letölthető tartalommal készülnek a 2K istálló színeiben dolgozó Turtle Rock-os srácok. Kiemelten figyelj a játék jövő februárban esedékes megjelenésére, ha a műfajban valami újat, valami frisset keresel: a jövő év legmókásabb arénaharcait valószínűleg az Evolve-ban fogod megtalálni!

[ÍRTA JOHNBART] **Négy év kihagyás után az SCS Software ismét beveszi Amerikát: 2015-ben érkezik az 18 Wheels of Steel sorozat lélektani folytatása, az American Truck Simulator (ATS). Lássuk, hogy fest a fuvarszervezés a nagy kacsaúsztatón túl!**

Az a négy év persze lehet nyolc is, hiszen az utolsó ténylegesen Amerikára fókuszáló kamionos játékot 2007-ben hozta ki az SCS, azóta csupán a sovány Extreme Trucker játékokban bukkant fel egy-egy kisebb amerikai helyszín. Van tehát mit pótolni, amivel a csapat is tisztában van: nézzük, miképp tervezik a tengerentúli terjeszkedést!

### „CALIFORNIA LOVE"

Mindenekelőtt lépésről lépésre, az alapjáték ugyanis egyetlen bejárható állammal indít: a választás (a SoftLab-NSK Rig 'n' Rolljához hasonlóan) Kaliforniára esett, a csapat szerint az ugyanis remek alapanyag: földrajza változatos, városai világhírűek, hangulatában pedig teljesen más, mint az ETS2 unalomig ismert európai terepei. A fő attrakció így a teljesen új játéktér lesz, melyet a gárda szinte teljesen a nulláról épít fel, szóval a korábbi játékaikból átemelt tartalom ezen a téren minimális lesz.

A cél, hogy az ETS2 Scandinavia DLC-jéhez hasonlóan az ATS-ben is egy változatos, részletesen kidolgozott világban fuvarozhassunk, az állam különböző területei így mind egyedi arculattal és pályaelemekkel érkeznek – az ígéretek szerint sosem érezni majd azt az ipari mértékű terepmásolást, ami az ETS2 gyári térképét annyira jellemezte.

A játék tömve van ikonikus helyszínekkel, és sokkal hitelesebben ábrázolja a feldolgozott tájat, mint amire az ETS2 vagy kiegészítői képesek voltak.

A részletességre való törekvés viszont a meglátogatható településeknél lesz a legszembetűnőbb, a karakteres utcakép mellett ugyanis az ATS városai egyben az SCS Software történetének eddigi legnagyobbjai is lesznek.

**Bár kissé szokatlan és rémisztő a hatalmas rádiócsend a játék körül, de a SCS Software mindig is így működött.**

Pontos méretekkel persze a csapat nem szolgált, mint ahogy azt sem tudni, hogy milyen lépték szerint építik a térképet: amennyiben az ETS2 méretarányában, akkor gyanúm szerint egy, az abban megtalálható Németországénál kicsivel nagyobb területre, és cirka 15-20 városra számíthatunk.

**ADATOK**

KIADÓ
**SCS Software**

FEJLESZTŐ
**SCS Software**

MŰFAJ
**szimulátor**

MEGJELENÉS
**2015. tavasz**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**60%**

**STÍLUSMINTA**

**Scania Truck Driving Simulator**
2012 (SCS)

**Euro Truck Simulator 2**
2012 (SCS)

### „IN A KENWORTH PULLIN' LOGS"

A játéktér tehát teljesen új lesz, maga a játékmenet viszont már nem: noha a megyehatároknál és városoknál felbukkannak az út menti súlymérő állomások, illetve a telephelyeken egyszerre több helyre is lerakodhatjuk a portékát, a mechanika máskülönben egy az egyben az ETS2 aktuális változatából érkezik. A kezelésbe vehető kamionokról szintén nem sokat tudni: bár a Kenworth, a Peterbilt és a Volvo VNL szereplése biztosra vehető, de mind a modellek pontos száma, mind az eredeti márkajelzések használata még nyitott kérdés, akárcsak a vasak egyéni testre szabhatóságának módja (bár gyanítom, hogy azt szintén az ETS2-ből emeli majd át a csapat).

Az ATS tehát inkább tűnik egy átskinezett ETS2-nek, mint teljesen új játéknak (ami nem feltétlenül örömteli), ahhoz hasonlóan azonban kiadása után az ATS-t is évekig frissíti majd a csapat, az új terep mellett így a játékmeneten is lesz majd még mit bővíteni. Az mindenesetre fix, hogy nem lesz kötelező vétel: akinek bejött az ETS2, és szívesen kipróbálná a jól ismert játékmechanizmust pár böszme amerikai kamionnal is, biztosan nem fog csalódni. Ha azonban az 18 Wheels of Steel sorozat közkedvelt játékmenetbeli elemeit (megvehető pótkocsik, mély cégmenedzselés, stb.) várod a játéktól, kezdetben valószínűleg csalódni fogsz. 2015 elején minden kiderül...

# Euro Truck Simulator 2 Scandinavia

[IRTA JOHNBART] **Kelet-Közép-Európa után Skandinávia felé veszi az irányt az ETS2, amely jövő év elején újabb pálya-DLC-vel gazdagodik: három ország, 15 célállomás és lényegesen változatosabb játéktér várható a fizetős kiegészítőtől.**

Úgy tűnik, az SCS Software brigádja nem füllentett, amikor 2012 végén azt ígérték, hogy a Euro Truck Simulator 2-t még évekig pofozgatják majd, kiadása óta ugyanis a játékra szinte rá sem ismerni: új kamionok, tucatnyi játékmenetbeli újítás, és tonnányi hibajavítás érkezett hozzá az elmúlt évek ingyenes frissítéseivel. A szorgalom mellett persze üzleti érzéknek sincs híján a cseh csapat, a foltok konvoját ugyanis olykor fizetős DLC-kkel törik meg: a páreurós festéscsomagok és pótkocsipakkok mellett ebbe a kategóriába esnek a hivatalos pályabővítések is, melyek közül a második jövőre érkezik, a címből sejthetően pedig a kátyú sújtotta vadkelet után ezúttal a hűs észak kerül terítékre.

## VÄLKOMMEN TILL SKANDINAVIEN!

A Scania Truck Driving Simulator és az ETS2 négy svéd acélszörnye mellett mondjuk ez valahol várható volt, na meg Shakespeare óta is tudjuk, hogy valami bűzlik Dániában (ez esetben az Euro 6-motorok falta gázolaj illata csaphatja meg az ember orrát arrafelé), a célterület mindenesetre csábító, akárcsak az ígéretek. Ami a nyers számokat illeti: három új ország (Dánia, Svédország, Norvégia), és cirka 15 új város érkezik a pakkban, méretileg a Going East! DLC-hez hasonló kiterjedésű területen, itt tehát nem mutat újat a csapat, a kulcs sokkal inkább az indítókapcsolóban és a részletekben lakozik...

**ADATOK**

KIADÓ
**SCS Software**

FEJLESZTŐ
**SCS Software**

MŰFAJ
**szimulátor**

MEGJELENÉS
**2015 tavasz**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
**80%**

**STÍLUSMINTA**

**Euro Truck Simulator 2**
2012 (SCS SOFTWARE)

**Euro Truck Simulator 2: Going East**
2013 (SCS SOFTWARE)

## A RAKOMÁNY OSLÓBAN VAN

...az új pályarész ugyanis egyszerűen gyönyörűen fest. Ez persze önmagában nem nagy mérföldkő, az ETS2 (meg itt-ott a Going East! DLC) egyik rákfenéje eleve a monoton alappálya volt az orrvérzésig másolt növényzettel és pályaelemekkel, meg az ózdi ipartelepeket idéző egyenvárosokkal. Némi szépítés ezen a téren így alapkövetelmény, de amit a képek alapján a csapat pályaépítői műveltek Skandináviával, az tényleg elismerésre méltó. Országspecifikus útburkolati jelek, új úttípusok (akár irányonként eltérő sávszámmal), és egy rakás új pályaelem (csomópontok, körforgalmak, felüljárók, benzinkutak, telephelyek, növényzet stb.) szépíti az új terepet, sűrűbben beépítve, illetve nagyobb méretekkel dolgozva. Utóbbi főleg a természeten és a városokon érhető tetten: a dán öblök (és hidak) hatalmasak, a fenyvesekkel borított hegyormok között szinte elvész a völgybe vájt autópálya, a DLC városai pedig lényegesen nagyobbak és kidolgozottabbak lesznek, mint a játék jelenlegi célállomásai. Ipartelepekből is kapunk egy rakás újat, Svédországban többek között kedvenc négybetűs bútorboltunkat, az ITEA-t – nem, a játékban ez nem elírás.

> Az előző, csalódást keltő kiegészítő után összekapta magát a csapat, és tartalmasabb, látványosabb bővítményt csinálnak.

## SVERIGE, JER IDE!

A csapatnak tehát a terep kidolgozottsága miatt már most jár a kötbullar, örömünk viszont nem lehet felhőtlen, mivel a skandi szimuláció úgy tűnik, nem lesz teljes: jelentősebb játékmenetbeli újításokra (a Going East! pakkhoz hasonlóan) ezúttal sem számíthatunk, de a dán-svéd-norvég utakon gyakori (errefelé pedig tiltott) hosszú kamionszerelvényeket is valószínűleg hanyagolnunk kell. A csomag tehát kizárólag térképbővítés, de abból a jófajta kiadás lesz, valószínűleg a Going East!-hez hasonló árcímkével – már készítem is a télikabátot.

**A svéd tájak átültetése már sokkal jobban megy a srácoknak, mint Kelet-Európáé: kevesebb a sablonelem és több az egyedi épület.**

# A NAGY VASAK BŰVÖLETÉBEN

## INTERJÚ AZ SCS SOFTWARE-REL

[IRTA JOHNBART] **NEM PIHEN AZ SCS SOFTWARE, AZ ETS2 BŐVÍTÉSE MELLETT UGYANIS JELENLEG KÉT TOVÁBBI JÁTÉKON IS DOLGOZNAK. A CSAPAT TERVEIRŐL ÉS A FOLYAMATBAN LÉVŐ FEJLESZTÉSEKRŐL MICHAL TUREČEKKEL, AZ SCS VEZETŐ TESZTELŐJÉVEL ÉS KÖZÖSSÉGI MENEDZSERÉVEL BESZÉLGETTÜNK.**

**Az ETS2 következő kiegészítője Skandinávia felé veszi az irányt. Mik lesznek a csomag főbb újításai?**

A Scandinavia DLC-vel a célunk egy olyan új játéktér elkészítése, amely hangulatában és kidolgozottságában is valósághűbb, mint az eddigi terepeink. A csomag legnagyobb fegyverténye így a nagy mennyiségű új egyedi tartalom: a modellezőink számtalan új épületet és pályaelemet (szállodákat, benzinkutakat, kikötőket, építészeti nevezetességeket, növényzeti elemeket, útkereszteződéseket) készítenek, a játék gyári területeivel összevetve így sokkal változatosabb és hangulatosabb terepre számíthatnak a sofőrök.

**Miként hat majd mindez a fuvarokra?**

Nos, a rakodóállásokba beállás nagyobb kihívás lesz, az egyszer biztos... ;-)

**Hány város lesz a csomagban, és mekkora in-game településekre számítsunk?**

Jelenleg 15 új várossal számolunk (de ez még változhat), és mindegyik lényegesen nagyobb lesz a korábbi in-game településeknél.

**Kapunk valamilyen játékmenetbeli újítást is a DLC-ben?**

A Scandinavia DLC elsősorban pályakiegészítés lesz. Bár tervbe vettük korábban, hogy pár új fuvartípussal és rakománnyal is feldobnánk a kiegészítőt, jelenleg nem hiszem, hogy bármi ilyesmit beraknánk a csomagba. Ezek inkább a DLC kiadása után kerülnek majd a játékba.

**A kamionozás terén Skandinávia elég egzotikus helyszín: az ottani utakon gyakoriak a hosszabb szerelvények és a különleges, több pótkocsis összeállítások. Ezek felbukkannak majd a DLC-ben?**

Sajnos nem, a teljesen új jármű-összeállítások lefejlesztése és játékba implementálása ugyanis számtalan problémával jár, a félmegoldásokat pedig nem szeretjük.

Épp ezért különleges teherjárművekre csak valamikor a DLC kiadása után számíthatnak a játékosok. Ennek első lépéseként már megkezdtük a merevvázas teherautók és tandempótkocsik fejlesztését.

**Nyergeljünk át Európából Amerikába! Jelenleg egy American Truck Simulator című játékon is dolgoztok. Mióta tart a fejlesztés?**

Bő két éve. Eredetileg már tavaly ki akartuk adni a játékot, de az idő múlásával rájöttünk, hogy hiba lenne előrukkolni egy félkész programmal, így úgy döntöttünk, hogy több időt fordítunk a befejezésére. Ennek két pozitív hozadéka van: egyrészt az ATS így megkapja az ETS2 technikai-játékmenetbeli fejlesztéseit is, másrészt pedig több időnk jut a játéktér és a kamionok polírozására.

**Megjelenésekor az ATS-ben egyetlen amerikai állam, Kalifornia lesz bejárható. Tervezitek később a térkép bővítését?**

Természetesen, az útépítést a játék kiadása után is folytatjuk, a munkagépeink Nevadát veszik majd célba. :-)

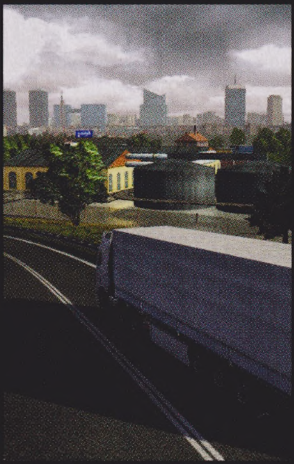
**Hány városra számíthatunk az alapverzióban, és milyen részletesek lesznek?**

A szám még változhat, de az fix, hogy San Diego, Los Angeles, San Francisco vagy épp Truckee mind-mind érezhetően eltérő arculatú és méretű célállomás lesz.

**Várható bármilyen játékmenetbeli újítás az ETS2-höz képest (pl. megvásárolható pótkocsik, mélyebb cégmenedzselés, stb.)?**

Induláskor két újítást tervezünk: egyrészt az államhatárokon mérőállomások is lesznek, másrészt a telephelyeken végre nemcsak egy, hanem egyszerre több rakodóállásba is lerakodhatsz majd.

Fontos viszont megjegyezni, hogy bár az ATS és az ETS2 külön játékok, ugyanazon kódbázisra épülnek, így a tervezett játékmenetbeli újításaink idővel mindkét játékba bekerülnek (terveink szerint pedig mindkettőt még évekig bővítjük majd).



**Van valami, amiben az ATS más vezetési élményt nyújt, mint az ETS2?**

Igen, maguk a kamionok: egy amerikai csőrös hosszabb, így nehezebb precízen manőverezni vele, szóval, aki szereti, ha egy rakodóállásba beállás nem két percig tart, imádni fogja a játékot.

**Hány vezethető kamiont terveztek a játékba, és mennyire lesznek átépíthetők?**

Jelenleg három gyártó vontatóin dolgozunk, de még nincs kőbe vésve, hogy az alapjáték hány modellel startol el. A testre szabhatóság szintén nyitott kérdés, de az biztos, hogy az ETS2-ből ismert kiépítési lehetőségek az ATS-be is bekerülnek.

**Várhatóak merevvázas teherautók is a programban?**

Kezdetben nem, de ha a merevvázas teherautók egyszer bekerülnek az ETS2-be, akkor előbb-utóbb az ATS-ben is felbukkannak majd.

**Változik a kamionok interaktivitása az ETS2-höz képest? Lesz több animált elem a fülkében, lehúzhatjuk az ablakokat, vagy kiszállhatunk olykor a kamionból?**

A játék kiadásakor biztosan nem. Bár tervezzük, hogy a kamionokat interaktívabbá tennénk, meglepődnétek, hogy mennyire nehéz is lefejleszteni egy-egy ilyen újítást. Sokan kérik pl. a letekerhető ablakokat. Könnyen leanimálható funkció? Igen! De mi van a hangokkal? Elvégre ne feledjük, a menetzajok a fülkében és kívül eltérnek! Hogyan és milyen erősen keverjük a hangeffekteket, hogy minden játékosnak bejöjjön a végeredmény? Ezzel csak arra célzok, hogy sokszor a legegyszerűbbnek tűnő újítások lefejlesztése is számtalan nehézséggel jár, így ezen a téren is a játékosaink türelmét kérjük.

**Lesz multiplayer az ATS-ben?**

Induláskor nem, de az első lépéseket már megtettük: a World of Trucks nevű portálunk a jövőben a játékaink közösségi és online centruma lesz. Az igényekkel persze tisztában vagyunk, az ETS2 nem hivatalos multiplayer modját játékosok ezrei tolják naponta, szóval sokszor megkapjuk az oltást, hogy mégis miért nem rakunk többjátékos módot a játékainkba, ha egy tinédzser egymaga összedobott egy multis modot? Nos, azért nem, mert ez nem ilyen egyszerű: mi egy kidolgozott gazdasági modellel operáló perzisztens MMO-ként képzeljük el a multit, ami sok tervezést és munkát igényel. Jelenleg egyébként a klánfunkciót betöltő virtuális fuvarozási társaságok elkészítésének módját vizsgáljuk.

**Várható némi optimalizáció a grafikusmotornál? Az ETS2 hírhedt volt arról, hogy az éjszakai utcákon még ajánlott konfiguráción is akadozott...**

Itt azért kicsit árnyalnám a képet. Tény, hogy van mit csiszolni a motoron (tavaly az aszinkron töltés leprogramozásával javítottunk a teljesítményen, jelenleg pedig az MI járművek modelljeit optimalizáljuk), a statisztikáink szerint viszont a játékosaink zöme a játék minimum és ajánlott gépigénye közé eső PC-kkel játszik. Ott vannak ugyanakkor a modok is: ezek közül a vizuális csomagok és a nagy poligonszámú kamionmodellek nagyon vissza tudják fogni a játékot. Jómagam három PC-n tesztelem az ETS2-t modok nélkül (egy minimum és ajánlott konfigon, illetve egy i7-es szörnyetegen), és soha nem tapasztaltam komoly teljesítményromlást egyik gépen sem. Ezzel persze nem arra célzok, hogy a játékosoknak nem kellene modokat használniuk (jelenleg is főleg miattuk optimalizáljuk a motort), pusztán arra, hogy a hiba nem feltétlenül a mi oldalunkon van. Igazából ezen a téren az lenne a legjobb, ha végre átállhatnánk a 64 bites architektúrára, de ezt még nem engedhetjük meg magunknak – túl sokan használnak még mindig 32 bites oprendszert.

**A kamionos játékok mellett egy új buszos projekten is dolgoztok. Erről a játékról jelenleg nem sokat tudni, mi a helyzet vele?**

Sajnos a projekt kissé háttérbe szorult: jelenleg minden erőnkkel az ETS2 és az ATS fejlesztésére összpontosítunk, így erről jelenleg még nem beszélnék.

**Milyen játékmenetet kínál majd a program? Szabad karriermódra vagy kötöttebb menetrendű buszozásra készüljünk?**

Egyelőre csak az vehető biztosra, hogy a játék egy ETS2 DLC lesz. A karriermód a terveink szerint az ETS2 szabad karriermódjára hajazna, a távolsági buszozásnak és kötött menetrendeknek megfelelő változtatásokkal. Ennek részletei még jelenleg is kidolgozás alatt állnak, így sajnos nem szolgálhatok részletekkel.

**Nagyon szépen köszönjük, hogy időt szakítottál ránk!**

Nincs mit! Csak még egy dolog: miután mindegyik játékunk fejlesztés alatt áll, a fentebb elhangzott infók még képlékenyek, és a játékaink megjelenéséig még változhatnak!

# TÉLI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

## PC GURU PÓLÓ

| EGYHAVI ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (1 lapszám) | **4.500 Ft** |
| Hosszabbítással: | **4.000 Ft** |

**A póló önmagában is megvásárolható, ára: 2500 Ft**

## PC GURU 2015-ÖS NAPTÁR

| NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (3 lapszám) | **6.490 Ft** |
| Hosszabbítással: | **5.990 Ft** |

| FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (6 lapszám) | **11.990 Ft** |
| Hosszabbítással: | **10.990 Ft** |

| ÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (12 lapszám) | **19.990 Ft** |
| Hosszabbítással: | **18.990 Ft** |

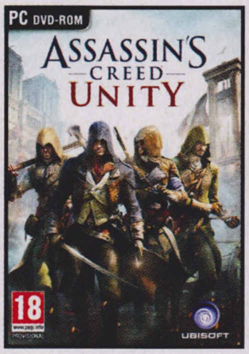
**A naptár önmagában is megvásárolható, ára: 3500 Ft**

## FAR CRY 4

| FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (6 lapszám) | **17.490 Ft** |
| Hosszabbítással: | **16.490 Ft** |

| ÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (12 lapszám) | **24.990 Ft** |
| Hosszabbítással: | **23.990 Ft** |

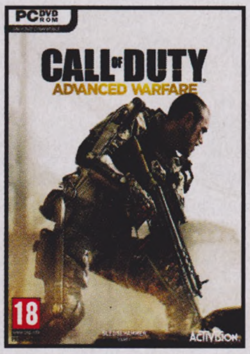
## ASSASSIN'S CREED: UNITY




| FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (6 lapszám) | **17.490 Ft** |
| Hosszabbítással: | **16.490 Ft** |

| ÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (12 lapszám) | **24.990 Ft** |
| Hosszabbítással: | **23.990 Ft** |

## CALL OF DUTY: AW




| FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (6 lapszám) | **18.490 Ft** |
| Hosszabbítással: | **17.490 Ft** |

| ÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (12 lapszám) | **25.990 Ft** |
| Hosszabbítással: | **24.990 Ft** |

## GTA V

| FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (6 lapszám) | **17.990 Ft** |
| Hosszabbítással: | **16.990 Ft** |

| ÉVES ELŐFIZETÉSSEL | |
|---|---|
| (12 lapszám) | **25.490 Ft** |
| Hosszabbítással: | **24.490 Ft** |

**FIGYELEM!** Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted a az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

**A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

# TESZTEK

**Bepótoljuk a novemberi elmaradásokat, és egy másodpercet sem pihenünk.**

A nyomtatott sajtó legnagyobb átka idén se kímélt minket: novemberben úgy kellett a nyomdába mennünk, hogy sem a legújabb Call of Duty, sem a Ubisoft őszi kínálata nem fért be a magazinba. Ez persze remek annak, akinek egy egész újságot kell megtöltenie decemberben, viszont rossz hír az aktualitásnak, hiszen mire ezeket a sorokat olvassátok, már minden itt tárgyalt játék hetek óta a piacon van. Reméljük, azért nem fogjátok kihagyni a Far Cry 4- vagy a két Assassin's Creed-tesztünket, főleg, mert ebben az elképesztő, mindent lepipáló őszi dömpingben ember legyen a talpán, aki mindent ki tud próbálni és mindent be tud szerezni – nemcsak a pénztárcája bánja, de a minimum nyolc órás alvási ciklusa is. Ezért vagyunk mi, ezért van a PC Guru csapata: mi nem törődünk olyan alantas dolgokkal, mint az evés, az ivás vagy az alvás, inkább beáldozzuk az összes szabadidőnket, hogy A-tól Z-ig kiismerjünk mindent, és aztán elmeséljük nektek az élményeket. Többek között ezekkel készültünk most:


## A HÓNAP JÁTÉKA
DRAGON AGE: INQUISITION

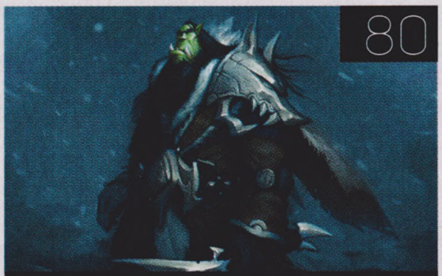
66. OLDAL

44

ASSASSIN'S CREED: UNITY

48

FAR CRY 4

80

WOW: WARLORDS OF DRAENOR

84 INDIE KEDVENC

THIS WAR OF MINE

74 MEGLEPETÉS

VALKYRIA CHRONICLES

62 CSALÓDÁS

JAGGED ALLIANCE: FLASHBACK

# Assassin's Creed® Unity

[IRTA BATE] **Immáron hat esztendeje tesztelek minden évben Assassin's Creed-játékokat, és az első részt leszámítva mindegyiket szerettem, a folytatásokban mindig megtaláltam azokat az elemeket, amelyek hosszú órákra lekötöttek, és nem nagyon értettem egyet azokkal, akik részről részre a sorozat hanyatlásáról beszéltek. Egészen mostanáig.**

Pedig minden olyan jól indult. Mikor a Ubisoft bejelentette, hogy külön játékot készít az előző generációs konzolokra (X360, PS3) és az új gépekre (Xbox One, PS4, plusz a PC), akkor helyeslően bólogattam, és a Unity kapcsán egy valódi mérföldkövet kezdtem vizionálni. A forradalomtól izzó Párizs már csak hab volt a tortán, és az E3-at követően el is zártam az információcsapot – úgy döntöttem, hogy nem olvasok előzeteseket és nem nézek videókat, mindenre magam akartam rácsodálkozni. Ez azonban hibának bizonyult, hiszen az előzetes infók birtokában valószínűleg csökkentem az elvárásaimat...

## IDŐUTAZÁS, CSAK MÁSKÉPP

Nem kertelek, már az elején kimondom: az Assassin's Creed Unity nem fejlődött az előző részekhez képest, hanem visszalépett, lényegében egy AC 1.5-öt kaptunk, 2014-es grafikával. A játékból kipurgáltak szinte mindent, amit a nagy sikerű folytatások hozzátettek az amúgy meglehetősen vérszegény első részhez. Csak egy helyszín van (Párizs, kiegészítve Versailles-jal), ebből adódóan eltűnt a hajózás és a felfedezés, köddé vált a lovaglás lehetősége, nincs vadászat, nincs tárgykészítés, már nem menedzselhetjük és hívhatjuk segítségül a Testvériség tagjait, illetve a korábbi epizódokban tökélyre fejlesztett bázisbővítést is úgy visszavágták, hogy még a 2009-es második rész megoldása is előrelépésnek tűnik a Unity kávéházas rendszeréhez képest.

Mindez persze elfogadható lenne, ha a kikukázott elemek helyére újdonságok érkeztek volna, de erről szó sincs. Marketinges lózung persze most is akad a továbbfejlesztett irányításról, a megváltozott harcrendszerről, a jóval szabadabb játékmenetről és az új fejlődési lehetőségekről, plusz forradalomként megérkezett a kooperatív mód is, de a helyzet az, hogy ezek nagy része csak parasztvakítás. Hogy miért? A következő oldalakon szépen kifejtem.

## BŰNBOCSÁNAT

A Unity startja egyáltalán nem volt zökkenőmentes: a PC-s változatok esetében már megszokhattuk a problémákat, de az szinte példa nélküli volt, hogy mennyire katasztrofálisra sikeredetek a konzolos verziók is. A problémák elsősorban a képfrissítést érintették, a játék a lehető legváratlanabb helyzetekben kezdett akadozni, sőt, akár megállni 1-2 teljes másodpercre, függetlenül attól, hogy épp egy emberekkel tömött téren, vagy egy tök üres templomban dekkolt Arno. A Ubisoft a helyzetet ugyan példásan kezelte, de a helyzet annyira kínos volt, hogy inkább ingyenessé tették a fizetősnek szánt első, Dead King DLC-t, és eltörölték a Season Passt, aki pedig már megvette azt, ingyen választhatott a kiadó sikerjátékaiból.

**KI EZ A MAJOM?**

Mielőtt viszont rátérnék a játékmenetre, kicsit hadd foglalkozzak a körítéssel. Az Assassin's Creed-sorozat egyik legnagyobb erőssége mindig is a főhős személye volt, legalábbis a harmadik részig, mikor is megkaptuk a folyton picsogó Connort, aki sok rajongónál jogosan verte ki a biztosítékot. A rossz hír az, hogy az Arno Dorian névre keresztelt figurával még őt is sikerült alulmúlnia a Ubisoftnak. Legújabb főhősünk a mindenki által imádott Ezio harmatgyenge másolata, egy főúri pompában nevelkedett nőcsábász nyálgép, aki – roppant eredeti módon – azért csatlakozik a Testvériséghez, mert meg akarja bosszulni apja és nevelőapja halálát. Bizony, a sztori egy ilyen elcsépelt fordulattal „pörög fel", és később sem válik különösebben összetetté, hiába kapjuk meg történelmi háttérnek a francia forradalmat. Arno durcás kölyökként vesz revánsot mindenkin, akinek köze volt szerettei halálához, egyik gyilkosságról menetel a másikra, a lassan vérbe boruló francia főváros pedig megmarad látványos díszletnek. A cselekmény során hiába találkozunk híres történelmi alakokkal (Robespierre, Napóleon stb.), legtöbbször nem alakítói, csupán részesei vagyunk az eseményeknek, és kifejezetten kiábrándító, hogy a fejlesztők nem nagyon tudtak mit kezdeni a játék otthonául választott, amúgy hihetetlenül érdekes közeggel. Mindez persze csak a jéghegy csúcsa, hiszen a paprikajancsi főhős és a sokszor teljesen érdektelen történet mellett bőven akad olyasmi, ami miatt főhet a fejünk...

**TOVÁBBFEJLESZTVE A RÉGI SZINTRE**

Vegyük például az irányítást, ami évek óta az Assassin's Creed egyik legnagyobb rákfenéje. Dicséretes ugyan, hogy most már külön gombkombináció van arra, ha a házak között ugrabugrálva felfelé vagy lefelé akarunk közlekedni karakterünkkel, de ehelyett sokkal okosabb lett volna, ha a fejlesztők végre megoldják, hogy a futás és a mászás/ugrás/szabad közlekedés ne ugyanazon a gombon kapjon helyet, mert még mindig idegbajhoz vezet, mikor emiatt egy üldözés közepén a főhősünk úgy dönt, ő most inkább felkapaszkodik egy lámpavasra. Remek változás az is, hogy most már rengeteg házba be lehet ugrani az ablakon át, hogy a lakást átszelve a túloldalon ugorjunk ki az utcára, de nem lett volna baj, ha ezt a funkciót valaki rendesen leteszteli, mert elég nevetséges, hogy az esetek 70%-ában csak vergődünk a párkányon, miután Arno az istennek sem akar berombolni az ablakon. Persze a bejutás is csak fél siker, hiszen velem sokszor megesett, hogy fordulhattam vissza, lévén egy olyan helyre kerültem, ahol fellökhetetlen emberek szobroztak a fal mellett, a játék pedig úgy lett leprogramozva, hogy hősünk ne tudjon (!!!) átugrani egy ágyat. A templomtoronyról beletalálni egy szénakazalba persze nem probléma...

Hasonlóan „sikerült" az évek óta kritizált harcrendszer megreformálása is. Habár a korábbi részek counter kill akciója – melynek használatával legyőzhetetlen kardozógéppé váltunk – eltűnt, ennek ellenére a küzdelem kísértetiesen hasonlít a rég megszokottra: párbaj, az ellenfelek fejénél egy csík jelzi, ha támadásra készülnek, jó időzítéssel kivédünk (vagy elugrunk), leszúrjuk a szerencsétlent, majd jöhet a következő delikvens. Vannak ugyan tökösebb legények, akiknek nem elég egy visszavágás, de ők is pillanatok alatt letudhatók, nagyobb bajba csak akkor kerülünk, ha egyszerre több fegyveres tartózkodik a közelünkben. A siker tehát még mindig az időzítésen múlik, és az AC szisztémája meg sem közelíti az olyan dinamikus és változatos megoldásokat, mint amilyeneket a Batman:

A kooperatív mód nem meglepő módon nem túl élvezetes idegenekkel. A sikerhez elengedhetetlen a folyamatos beszélgetés és koordináció.

**ADATOK**

KIADÓ
**Ubisoft**

FEJLESZTŐ
**Ubisoft Montreal**

MŰFAJ
**akció-kaland**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**Assassin's Creed II**
2009 (UBISOFT)

**Assassin's Creed: Brotherhood**
2010 (UBISOFT)

**Az Assassin's Creed unity világa ugyan bámulatosan néz ki, de a játékmenet több mint sablonos.**

Arkham-sorozatban vagy az őszi Shadows of Mordorban láthattunk.

### FENE NAGY SZABADSÁG

Ahogy az a történet kapcsán már előkerült, a fő küldetések nagy része valakinek a likvidálását jelenti, és ezt az immáron hétéves játékelemet a fejlesztők a lehetőségeink kiszélesítésével igyekeztek felfrissíteni. A nagyobb akciók előtt kapunk egy gyors összegzést a küldetésünk helyszínéről, opcionális feladatokkal, melyeket ha megoldunk, akkor könnyebbé tehetjük a misszió teljesítését, illetve felfedezhetünk mindenféle alternatív útvonalakat, így többféleképpen juthatunk a célszemély közelébe. Az ötlet nem rossz, kicsit a Hitman-sorozatot idézi, és az illúzió működik, egészen addig, míg rá nem jövünk, hogy a küldetések minden előzetes variáció ellenére csak egyetlen módon oldhatók meg: ha leszúrjuk az áldozatunkat. Én nagyon élveztem az extra feladatok teljesítését és a különböző lehetőségek felderítését, de hidegzuhanyként ért, mikor az ellenfelem lelövése után a program közölte, hogy menjek a földön fetrengő szerencsétlenhez, és döfjem le – a szkripthez kötött videó ugyanis csak ekkor hajlandó elindulni. Az első ilyen esetnél még fel sem fogtam, hogy mi a gond ezzel, a fejem akkor szaladt tele vérrel, mikor nagy nehezen, hosszú lopakodás és némi csendes pusztítás eredményeként messziről kiiktattam az egyik célszemélyt, mégsem ért véget a küldetés: ismét mehettem oda a félholt ipséhez, hogy belemártsam a pengémet. A gondot az okozta, hogy ott ugrált körülötte 15 fegyveres pribék, a véremre szomjazva, és előbb őket kellett hidegre tenni – de akkor mi a francnak lopakodtam? Ennyit arról, hogy orgyilkosként úgy végezhetsz az áldozataiddal, ahogy kedved tartja...

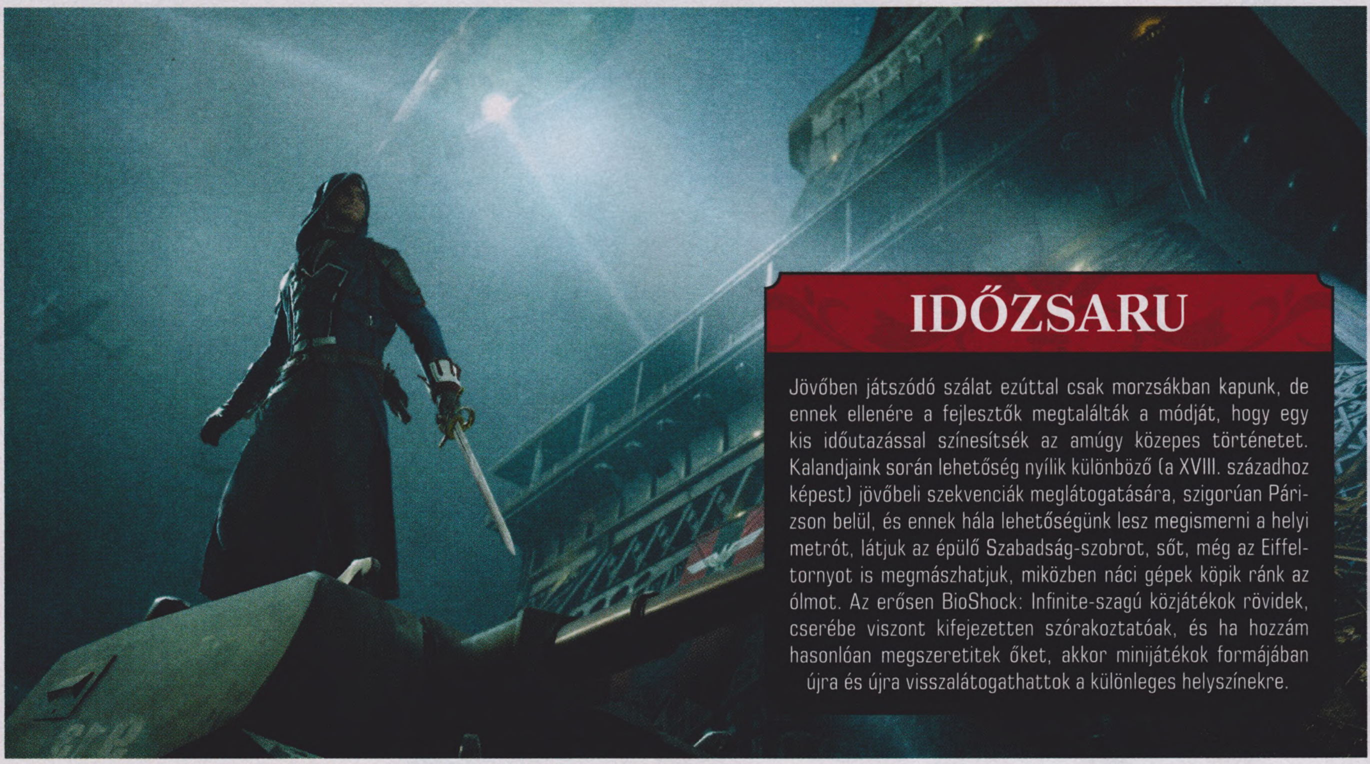
### EZ NEKTEK FEJLŐDÉSI RENDSZER?

Ha a gyenge sztori, a jobbára változatlan mozgás és harc, plusz az egy kaptafa küldetések még nem borzolnák eléggé az idegeiteket, akkor ejtsünk szót a fejlődési rendszerről is. A Unityben a klasszikus RPG-khez hasonlóan sikereink után pontok járnak, amik idővel képességekre költhető egységekké válnak. Ez eddig rendben van, a szánalmas rész csak most következik: az új, forradalmi Assassin's Creedben olyan tulajdonságokat lehet megvenni, melyek a korábbi részekben automatikusan váltak elérhetővé. Egyszerre két ember leszúrása, bombák, puskák és pisztolyok használata, és még az is, hogy leülhess (!!!) egy padra – és nem ám, hogy akkor veszed meg őket, amikor kedved tartja, hanem előbb teljesítsd az ötödik szekvenciát a megnövelt életerő bezsákolásához. Magyarul minden maradt a régiben, korábban nem látott funkció szinte nincs is, viszont most pontokat költhetsz arra, ami annak idején élből nyílt meg a sztori során, a

A Notre Dame a játék legfantasztikusabban festő, legaprólékosabban kidolgozott épülete és helyszíne, egy igazi, felejthetetlen élmény!

## SHERLOCK DORIAN

A Unity kevés újdonságának egyike a nyomozós mellékküldetések megjelenése, amit az L.A. Noire-ból és az Arkham Originsből lopkodtak össze a fejlesztők. A megoldás ugyan kicsit fapados, de mégis van némi hangulata, ahogy a híres Vidocq útmutatása alapján bűnügyeket oldunk meg. Felkeressük a helyszínt, az Eagle Vision segítségével begyűjtjük a nyomokat, meghallgatjuk a tanúkat, ha kell mindezt megismételjük újabb helyszíneken, majd a megszerzett infók alapján meg kell találnunk és meg kell vádolnunk a tettest. A szisztéma mindig ugyanaz, tévedni sem nagyon lehet, de a bűnesetek felgöngyölítése mégis kellemes kikapcsolódás lehet két egykaptafa gyilkosság között.



## IDŐZSARU

Jövőben játszódó szálat ezúttal csak morzsákban kapunk, de ennek ellenére a fejlesztők megtalálták a módját, hogy egy kis időutazással színesítsék az amúgy közepes történetet. Kalandjaink során lehetőség nyílik különböző (a XVIII. századhoz képest) jövőbeli szekvenciák meglátogatására, szigorúan Párizson belül, és ennek hála lehetőségünk lesz megismerni a helyi metrót, látjuk az épülő Szabadság-szobrot, sőt, még az Eiffel-tornyot is megmászhatjuk, miközben náci gépek köpik ránk az ólmot. Az erősen BioShock: Infinite-szagú közjátékok rövidek, cserébe viszont kifejezetten szórakoztatóak, és ha hozzám hasonlóan megszeretitek őket, akkor minijátékok formájában újra és újra visszalátogathattok a különleges helyszínekre.

Habár a francia forradalom elsősorban csak körítés, és nem a történet központi eleme, idővel azért Arno belekeveredik az eseményekbe – a történelmet szerencsére azért nem írja újra.

különbség annyi, hogy most nem veszed meg azt, amit úgysem fogsz használni.

E mellé vásárolható rengeteg kiegészítő, fegyverek és ruhadarabok, a karakter kinézete teljes egészében testre szabható, és az egyes hacukák különböző bónuszokat biztosítanak az életerő, a kézi- és lőfegyverek és a lopakodás terén. Ha pedig már szóba került a lopakodás, akkor örömmel jelentem, hogy hét év után végre elérhető ez a funkció abban a játéksorozatban, ami arról szól, hogy orgyilkosként tevékenykedünk. A gyakorlatban ez annyit tesz, hogy végre tudunk guggolva, halkan osonni, és a tereptárgyak takarásában nem vesznek minket észre, sőt, akár fedezékbe is húzódhatunk. Kár, hogy a játék utóbbi része katasztrofális: célozni például képtelenség egy tereptárgy mögül, és az is jól látszik, hogy az ide tartozó mozgások nincsenek rendesen leanimálva. Mindez főleg azért vicces, mert ha az őrök által ismert utolsó pozíciónk szellemképét át tudták emelni a fejlesztők a Splinter Cell-sorozatból, akkor az ott tökéletesen működő fedezékrendszert vajon miért nem sikerült...?

### NÉGY DUDÁS EGY CSÁRDÁBAN

Hogy valami jót is mondhassak a játékról, vegyük elő a kooperatív módot. A Far Cry 4-gyel ellentétben itt nem csatlakozhatunk be más sztorijába, csupán mellékküldetések oldhatók meg minimum egy, maximum három másik ember társaságában. Ilyen missziókból kétféle akad, egyik a klasszikus vadászat, mikor egy célszemélyt kell likvidálni, a másik a rablás, mikor valami értékeset kell eltulajdonítani. Ezek a küldetések általában több rétegűek, tehát egy feladatsort kell elvégezni a sikerhez, és jó pár esetben sokkal kidolgozottabb megvalósítással találkozunk, mint a sztori során. Együtt játszani pedig sokkal élvezetesebb, mint egyedül kóborolni, és e feladatoknál az egyes pályarészek összetettsége is jobban kidomborodik, mint a sima kampányban, kiváló taktikákat lehet alkalmazni, és megfelelő társak esetén parádésan össze lehet dolgozni. A közös játéknak két hátulütője van: egyrészt ritka, mikor kommunikálni és együttműködni hajlandó random ismeretlent találunk, másrészt a Ubisoft a netes háttérrendszert illetően sincs a helyzet magaslatán, az esetek majdnem felében ugyanis nem tudtam elindítani a kooperatív küldetéseket, lévén épp nem üzemeltek az ehhez szükséges szerverek.

**A technikai problémák nagy részét szerencsére már orvosolták, de a játék ettől nem lett jobb.**

### ERRE SENKI NEM LESZ BÜSZKE

A kiadó viszont nemcsak azt bizonyította, hogy online fronton képtelenek felkészülni egy olyan játék startjára, mint a Unity, de azt is, hogy – a Watch Dogshoz hasonlóan – nem tudják rendesen optimalizálni a túlhype-olt nagyágyúikat. A megjelenést követően a PC-s tábor majd felrobbant a lehetetlen gépigény és a legerősebb vasakon is csak cammogó játék miatt, de a konzolosok sem örülhettek, hiszen érthetetlen szaggatás, a 90-es éveket idéző töltési idők és bugok tucatjai várták őket. A fejlesztők persze dolgoznak a problémákon, hetente jönnek a gigabyte-os foltok, de ezek a javítások senkinek nem fogják visszanöveszteni a megjelenés óta elhullajtott hajszálait...

Összességében nézve a Unity méretes csalódás. Párizs ugyan gyönyörű, ilyen fantasztikusan kidolgozott játéktérrel talán még sosem találkoztam, de a puccos felszín alatt egy kiherélt és sokszor unalmas játék lakozik. Antipatikus főhős, sablonos, többnyire érdektelen történet, a valódi újdonságok teljes hiánya, nevetséges fejlődési rendszer, unalomig ismert feladatok, ráadásként pedig technikai problémák egész garmadája. Mindezeket megtapasztalva már én is úgy érzem, hogy a Ubisoft kiégette a sorozatot, ideje lenne visszavonulót fújni és leállni az évenként jelentkező folytatásokkal, mert az Assassin's Creed lassan már nem is Call of Dutyra hasonlít, hanem az EA által teljesen kivéreztetett Need for Speedre.

### ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Intel Core i5-2500K vagy AMD FX-8350, 6 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 680 vagy AMD Radeon HD 7970 (2 GB VRAM), 50 GB HDD

A gyönyörű felszín alatt egy kiherélt játék lakozik, ami ugyan tartalmas, de hosszú távon unalmas és érdektelen.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

**PRO**

**Párizs elképesztően kidolgozott, és ha van rá affinitásunk, most is rengeteg órát eltölthetünk a programmal. Plusz a kooperatív mód szórakoztató.**

**KONTRA**

**Gagyi főhős és sztori, unalomig ismert játékmenet jelentős újdonságok nélkül, hibák egész tömkelege.**

# 70%

**FÓRUM**

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
**www.pcguru.hu/forum/ac-unity**

[ÍRTA CHOCHO] **Kyrat a hagyomány, a tisztelet, a spiritualitás és a béke hazája... volt, mígnem egy Pagan Min nevű megalomániás elmebeteg királlyá nem koronáztatta magát, hogy brutális terror alatt tartsa a Himalája által körülölelt, aprócska nemzetet. Még szerencse, hogy pont arra járunk!**

Kevés olyan hullámvasútszerű karriert befutott sorozat van a játékvilágban, mint a Far Cry. Az eredetileg technológiai demonstrációnak indult első részt még a Crytek készítette el tíz évvel ezelőtt, hogy a csapat távozása után (elmentek az EA szárnyai alá, azt beszélik, valami krízisük volt, vagy mi a frász) a széria jogai a Ubisoftra szállva egy sokat ígérő, de keveset hozó, majd kétkedve várt, de döbbenetes sikert aratott sorozat képében vésődjenek bele a gamer-köztudatba, a megannyi mellékágról és mindenféle konzolra kidobott újrakiadásokról inkább nem beszélve. Bár az első rész is remek shooter, elsősorban a grafikája, mintsem játékmenete adta el, így érthető, sőt, egyenesen dicséretes húzás volt a francia kiadótól, hogy a második etapban a trópusi szigetvilágot Afrika szavannáira, a „jövök és lövök" játékmenetet pedig RPG-szerű, nyitott világú, belső nézetes akció-kaland hibridre cserélte. Sajnos a hatalmas átalakulás nem járt tökéletes eredménnyel, hisz még nem volt viszonyítási alapja a fejlesztőknek. Érthető tehát, hogy az igazi sikerre a 2012-es Far Cry 3-ig kellett várni: az adott év – szerintem – legjobb játéka lett a Ubisoft Montreal remekműve, mely nemcsak abban a kérdésben foglalt szokatlan állást, hogy miként kell működnie egy FPS-nek, de történet, mondanivaló, látványvilág és összetettség terén is új sztenderddé vált az emberszimulátorok között. Olyan példaértékű alkotássá, aminek azóta sem akadt igazi kihívója. Ám a különböző műfajok mesteri keverékeként híressé vált Far Cry 3 egyben csapda is volt a Ubisoft számára: mégis hogy az ördögbe lehet két év fejlesztéssel olyan folytatást készíteni hozzá, ami képes kielégíteni az elkényelmesedett rajongók vágyait?

### HÓTAKARÓ ÉS JAKSÖR

Ez csakis úgy működhet, ha azt adjuk nekik, amit várnak, ez pedig egy feltupírozott, itt-ott kipofozott Far Cry 3, 4-es számmal megtoldva, új

## KOMP-E TITÍV?

A Far Cry 4 multiplayer-komponenssel is rendelkezik – mármint a kampányba ültetett kooperatív multin túl –, beszélni azonban nem nagyon érdemes róla, mert láthatólag nulla energiát feccölt bele a Ubisoft. Három játékmód kapott helyet a programban: Outpost, Propaganda és Demon Mask. Bár a maguk módján különböző, sőt, kis túlzással élve eredetinek mondható, csapatalapú kompetitív megoldásokról beszélünk, ugyanazt a két csoportot alakíthatjuk bennük végig, az Arany Ösvényt és a Rakshasat – előbbi a már említett ellenállók fegyveres/járműves halmaza, míg utóbbi kyrati őslakosokat számlál, akik íjakkal és kezdetleges fegyverekkel küzdenek. A fegyverek fejleszthetők, és még úgy sem érződik az Arany Ösvény technikai előnye, hogy a natív kyratiak jóval elmaradottabb cuccokat vetnek be a sikerért. Az Outpost és a Propaganda módok abban megegyeznek, hogy az egyik fél megpróbál elfoglalni egy másik által uralt területet, a Demon Mask ellenben kicsit változatosabb, lévén egy CTF-variánsról van szó, csak épp zászló helyet maszkkal. El lehet vele ütni az időt, de senki se számítson rá, hogy a Far Cry 4 multija két hónap múlva még bárkit érdekelni fog.

Hihetetlennek hangzik, de ez a medve egyáltalán nem olyan veszélyes, mint egy árva borz...

sztorival és világgal, csak hogy legyen miből videókat mutogatni a játékkiállításokon. A Far Cry 4 már az első prezentációja során nyilvánvalóvá tette, hogy a harmadik rész betonbiztos alapjaira épül, így aki forradalmat vár, az keresgéljen más helyen, ellenben a fanok biztos meg lesznek elégedve a Ubisoft portékájával. A helyszín ezúttal nem egy tengeri paradicsom, hanem a Himalája ölelésében fekvő fiktív kis országocska, Kyrat, ahová Ajay nevű hősünk azért utazik, hogy édesanyja utolsó kívánságának megfelelően szétszórja annak hamvait a nemrég elhunyt asszony kedvenc hegyén. A kedves mama egyébként nem lehetett piskóta, mert annak ellenére kér ilyet szeretett, USA-ban nevelkedett fiacskájától, hogy még az amerikai követség is csak vonakodva egyezik bele Ajay kyrati útjába, lévén az államban húsz éve dúl véres polgárháború a puccsal hatalmat szerző Pagan Min milíciái és a helyi ellenállók, az Arany Ösvény között. Ajayt ez eleinte nem érdekli, amikor azonban az őt is szállító buszt eltéríti az őrült hadúr, aki nem mellesleg fiaként fogadja az összezavarodott srácot, akaratlanul is belekeveredik Kyrat forgatagába, ami elefántoktól hangos, zöldellő fáktól színes, és keleti virágcsodáktól illatos.

És ez az a pont, ahol a sztori elveszíti minden komoly voltát, ugyanis bár a fejlesztők elméletileg összetett és okos történetet akartak írni, az eredmény egy eléggé hamar széteső, lyukaktól és logikai buktatóktól hemzsegő maszlag lett, amiben egyetlen értékelhető pont van csupán: a már említett, lila öltönyös, narcisztikus szociopata Pagan Min, akit nem hétköznapi kapcsolat fűz Ajayhoz. Hogy pontosan ki kicsoda ebben a távol-keleti szappanoperában, az maradjon meglepetés, de annyit elárulhatunk, hogy ne várjatok sokat a történettől. A harmadik résszel ellentétben, és a benne rejlő potenciál ellenére az írók ugyanis képtelenek voltak érdekessé tenni azt, aminek ikonikus rosszfiúja és érezhető

jellemfejlődésen áteső főszereplője után Ajay utazása fájdalmasan sivárnak tűnik. Sőt, maga Ajay is csak egy kitöltetlen, sötét lyuk, amivel képtelenség azonosulni, hisz semmilyen rendes személyes kapcsolat nem köti Kyrathoz. Ennélfogva elég nevetséges, hogy végül mégis ő lesz a forradalom első számú kifutófiúja, de annyi baj legyen, lényeg, hogy ne unatkozzunk. És hát nem fogunk, földön-vízen-levegőben osztjuk majd a demokráciát, amerre csak járunk, annak ellenére, hogy sokszor eldörmögünk az orrunk alatt olyan közhelyeket, mint a „Nem háborúzni jöttem!".

**SAJNOS EGY KEZÜNKÖN MEG LEHET SZÁMOLNI AZON JÁTÉKOKAT, MELYEK A FÖLD LEGNAGYOBB HEGYÉNEK KÖZELÉBEN JÁTSZÓDNAK.**

### BORZ-ALOM

Amint a játék elengedi a kezünket – azaz megszabadulunk a folyton rinyáló Amitától és Sabaltól, akik az Arany Ösvény állandóan marakodó vezetőiként egy kiscsoportos óvodás szintjén érvelnek –, egy viszonylag kidolgozott és méretes világban találjuk magunkat, ami a havas, rideg környezetnek köszönhetően durva elrugaszkodás a sorozat korábbi helyszíneitől. Kyrat természetesen a kínai megszállás alatt nyűglődő Tibet virtuális kistestvére, és mint ilyen, tele van kulturális utalásokkal, látványos emlékművekkel, csodaszép hegycsúcsokkal és burjánzó élővilággal. Utóbbi szinte már túlburjánzik, mint egy rosszindulatú daganat: az állatok Kyratban nevetségesen agresszívek, és nem mellesleg golyófogónak sem utolsók, hisz egy tigrist vagy rinocéroszt csak több tár kiürítésével tudunk ártalmatlanná tenni. A legveszedelmesebb fenevadak azonban a méhészborzok: külön küldetés szól arról, hogy a bokáig érő, cuki kis állatkák hordákban támadnak meg egy felfegyverzett férfiakkal teli falut, amit ha nem védünk meg, ki is irtanak. Ha ez vicc akart lenni, akkor kicsit durva – még szerencse, hogy a vadászat és a nyúzás visszatért a Far Cry 3-ból, különben a játékos idegesítésén túl semmi értelme nem lenne a faunának. Újdonság persze, hogy ezúttal akár elefánthátón is benyomulhatunk a kyrati helyőrségekbe, ez azonban csak először szórakoztató, később el is felejtjük a dolgot, elvégre a hatalmas vastagbőrű hátán pont olyan sebezhetőek vagyunk, mintha nagy mellénnyel besétálnánk az ellenség köreibe. Meg lehet persze próbálni a „táncolást", hátha nem találnak el bennünket, mivel azonban a mesterséges intelligencia fejlesztése helyett a Ubisoft programozói inkább csak a királyi hadsereg tagjainak célzási értékét emelték, gyakorlatilag biztosra vehető, hogy hamar leszednek minket az elefánt hátáról.

**ADATOK**

KIADÓ
**Ubisoft**

FEJLESZTŐ
**Ubisoft Montreal**

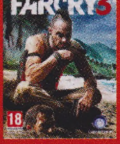
MŰFAJ
**FPS**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**Far Cry 2**
2008 (UBISOFT)

**Far Cry 3**
2012 (UBISOFT)



**95%**

Ha kíváncsi vagy a 2012-es Far Cry 3 singleplayer tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

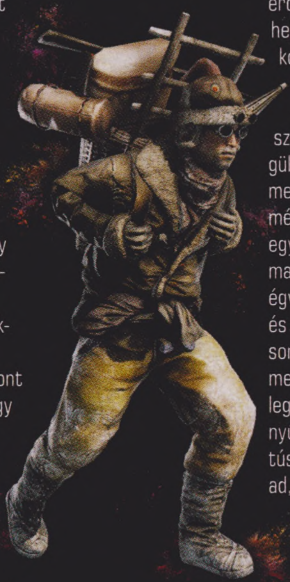
**TESZT**

**www.pcguru.hu/teszt/far-cry-3-single**

## IRÁNY SHANGRI-LA!

A cikkben nem tértünk ki rá külön, de van egy olyan mellékszál a Far Cry 4-ben, ami kifejezetten jó lett: ez Shangri-La, azaz a mitikus túlvilág, melybe összesen négy látogatást tehetünk, átélve a kyrati őslakók legkedvesebb legendáját. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy egy több ezer évvel ezelőtti démoni megszállás alól kell felszabadítanunk Shangri-Lát, méghozzá időlassító íj és egy utasításainkra reagáló, engedelmes tigris társaságában. A játék ezen része abszolút fantasy, még egy zsíros kis bossharcra is futja benne, s noha messze nem elég kidolgozott egy önálló játék megszületéséhez, reméljük, hogy egy Blood Dragon-szerű mellékszálat kap a vöröses színben játszó, mesebeli világ, mert egyszerűen fantasztikusan néz ki az egész.

Helyőrségek? Járművek? Állatok? Nyitott világ? Mi ez, Far Cry 3? Nos, kár szépíteni a dolgon: a Far Cry 4 a harmadik rész újraszkinezett, mondhatni total conversion modként kifejlesztett változata, amiben az újdonságokat kiskanállal mérte a Ubisoft. A terület akárcsak két éve, most is két részre oszlik, és a 32 sztoriküldetés kétharmadánál nyílik meg az északi, tundrás jellegű országrész, mely tartalom terén jóval szerényebb lehetőségekkel kecsegtet. Mivel a történet üres és semmitmondó, ezért az ember a mellékküldetésekben bízva ismerkedik meg az azokat osztogató karakterekkel, akik viszont fájóan kevesen vannak, fejenként csak négy misszióval bíznak meg bennünket, azok pedig rendre ugyanolyanok, újabb szöget verve a változatosság koporsójába. A felszabadítható helyőrségek és az eltéríthető rádiótornyok rendszere is a harmadik epizód nagy újdonságainak felmelegített változatai, megspékelve az



erődökkel, amik tulajdonképpen nagyméretű helyőrségek, masszív falakkal és a megszokottnál komolyabb ellenállással. Megostromolni és elfoglalni azokat botor dolog, s általában felér egy öngyilkossággal, de a sztoriküldetések előrehaladtával „meggyengülnek", így könnyítve meg kicsit a kevésbé merész demokraták dolgát. Az első erődöt én még a figyelmeztetések ellenére is bevettem egymagam, remélve, hogy a jutalom felér majd a fáradozásaimmal. Sajnos azonban az égvilágon semmi sem járt a fáradtságomért, és nem ez volt az egyetlen eset a végigjátszás során, amikor pofára ejtett a Far Cry 4. Hiába merültök el a mellékküldetésekben, feleslegesen vállaljátok magatokra a kyrati nép nyűgjét-baját, értelmetlenül vesztek részt a túszok felszabadításában, mert a játék nem ad, csak elvesz. Mármint az életkedveteket.

### AJAY, A TÖMEGGYILKOS

Oké, ez lehet, hogy erős volt, de tény, hogy a Far Cry 4 utolsó képsorai

láttán úgy meredtek majd a képernyőre, mint akik megtanulják értékelni a Mass Effect-trilógia sokat anyázott lezárását. A játék sztorija ugyanis az első perctől az utolsóig gyenge marad, egy „nyomj, vagy ne nyomj gombot a rossz és jó befejezésért"-féle, nevetségesen olcsó húzással öntve nyakon az amúgy is csak Pagan Min öltönye miatt rózsaszín, savanyú szagú kotyvalékot. A végjátékba nem számítanak bele a sztori közben meghozott döntéseink, pedig elméletileg rajtunk áll, hogy a szexi, de kisebbségi komplexussal küzdő Amita, vagy a beképzelt, őskonzervatív Sabal jön-e ki győztesen az Arany Ösvény belső viszályából. A fejlesztők egy hangzatos, „az erő egyensúlya" néven szereplő funkciót ültettek be a programba, ami nagyjából annyit tesz, hogy bizonyos főküldetéseknél eldönthetjük, hogy milyen célkitűzéseket teljesítünk. Ezeket Amita és Sabal osztják, szóval rajtunk áll, kinek az oldalára állnak a követők. És hogy ennek mi értelme van? Semmi. Komolyan, a játék végén egy eldugott videót kapunk csupán az aktuális győztes uralmi módszereiről, ez viszont bennünket nem érint, mindössze passzív szemlélőként cselekedhetünk. Az end game tartalom pedig teljesen független a befejezéstől, szóval, aki szeretné látni a két fő befejezést, inkább keressen rájuk a YouTube-on, mert újrajátszani a Far Cry 4-et kőkemény időpocsékolás.

Ezen változtathatott volna a Ubisoft egy manapság okkal népszerű New Game Plus

A PvP-mód sajnos a gyakorlatban már egyáltalán nem olyan szórakoztató, mint amilyennek tűnt.

A Far Cry-sorozat azért a fegyverek kinézetében még mindig kifejezetten erősen teljesít.

mód implementálásával, ehelyett azonban olyan dolgokba ölt energiát a mamutcég, mint a teljesen felesleges MI zsoldosok felbérlésének lehetősége (akik persze sík hülyék, még a helyőrségek bejáratát sem találják meg maguktól), vagy a kooperatív mód, ami lényegében nem sok pluszt ad a játékhoz. Van, és ennyi. A gyakorlat szerint behívhatunk magunk mellé egy másik játékost, hogy az amúgy soha fel nem tűnő, Hurk nevű idióta bőrébe bújva segítsen bennünket a harcban – sajnos azonban a dolog egyáltalán nem olyan muris, mint gondolnánk. Először is sok olyan küldetést kapunk, ami nem teljesíthető co-opban, másrészt a kihívást a Far Cry 4-ben nem maguk a missziók, hanem a véletlenszerű események jelentik. Sajna a játék random hülyeségei még a történet legsarkalatosabb pontjain sem deaktiválódnak, így simán megeshet, hogy Ajayt egy lopakodós küldetés kellős közepén, ellenséges területen támadja meg egy sas, egy farkasfalka, egy párduc és egy borz. Vagy belénk botlik egy katonai konvoj, mert miért ne.

Ilyenkor jönnek jól Ajay tanulható képességei, amik szintén a Far Cry 3-ból maradtak ránk. Két skill-fa van, az agresszív tigris és a békés elefánt, ám sajnos a legtöbb feloldható extra semmire sem jó, amik meg mégis, gyakran csak a végigjátszás után válnak elérhetővé. A legnagyobb pofon azonban a signature kategóriás, speciális fegyverek elérhetetlensége: a játék legjobb flintái ezek a módosított királyölő szerszámok, ahhoz azonban, hogy a később is hasznos darabokat megvásárolhassuk, el kell érnünk a 10-es szintet a kyrati arénában, ami pocsék MI-vel megfejelt hordamódot jelent. Én 5-ös szintig szenvedtem vele, és nem valószínű, hogy még egyszer beteszem a lábam az arénába.

## KAMULÁJA

A Far Cry 4 persze nem csak rossz tulajdonságokkal bír, elvégre a játékmenet szinte teljesen megegyezik a harmadik résszel, ami ugye már önmagában elég jó pont. Tegyük még hozzá, hogy a gyógyító injekciót Ajay Jasonnel ellentétben automatikusan összekotyvasztja két zöld gyökér felszedése után, továbbá a gunplay, azaz a fegyverek viselkedése, illetve a célzás is dinamikusabb, érezhetően jobb lett; amikor csak harcolunk, érezzük a fejlődést ezen a téren. A járműpark is megújult, élén a vezethető minihelikopterrel, illetve ha ez még nem elég, ott van nekünk Kyrat, egy új játszótér, nem mindennapi látvánnyal. Bár a Far Cry 4 nem képvisel olyan generációs ugrást, mint mondjuk az Assassin's Creed: Unity, kifejezetten szép játék – viszont nagy kár, hogy optimalizálni nem sikerült, így alig van olyan PC, amin ne lennének problémák vele, ugyanis hajlamos szaggatni, fagyni vagy csak simán meghülyülni. Annyi bogár persze nem bosszantja Ajayt a hegyi levegőn, mint szegény Arnót a mocskos Párizsban, de néhány furcsa dologba nekem is sikerült belefutnom, holott PS4-en játszottam végig a programot. Egyszer a játék simán kidobott egy errorral, másszor nem volt hajlandó „csatlakozni” (hogy mihez, azt a fene sem tudja, de addig nem engedett játszani a gép, míg a folyamat véget nem ért), időnként pedig beszorultam a tereptárgyakba, vagy akaratlanul szakítottam meg egy küldetést a gyorsutazással, melynek veszélyére nem figyelmeztetett a játék.

**A KEZDETI LELKESEDÉS ÉS A TÁJ CSODÁLÁSA TÚL GYORSAN CSAP ÁT MONOTONITÁSBA ÉS CSALÓDÁSBA: NEM ILYEN JÁTÉKOT VÁRTUNK.**

## MEGDŐLT A KIRÁLYSÁG

A különböző hibákat azonban mind-mind elnézhetnénk a Far Cry 4-nek, ha a története és a világa ugyanolyan kerek és igényes volna, mint amilyen a harmadik részben volt. Erről azonban szó sincs. Sajnos a játékmenet lekoppintása, pár érdekes extra és egy rakás új küldetés nem elég ahhoz, hogy ezt a játékot negyedik résznek megfelelően kezelje az ember. Durva szavak ezek, de végső soron azért a tízezer forintért, amit elkér a Ubisoft az idei év egyik legjobban várt FPS-éért, csupán egy modot kapunk, és bár nem mondhatjuk, hogy a tartalom nincs egyenes arányban az árral, mégsem érezzük úgy a játék végén, hogy ez becsületbeli ügy, férfimunka volt. A tanulság tehát annyi, hogy a demokráciától nem mindig leszek boldogabb, Ajay anyukája meg jó lesz virágföldnek.

## FAR CRY 5?

A Far Cry 4 fegyverőrült vallási fanatikusa, Longinus egy élő kapocs a Far Cry 2 és 4 között, ugyanis abban a meg nem nevezett afrikai országban született, ahol a második részben tehettünk rendet. Longinus talán a játék legeredetibb karaktere, aki két dolgot imád mindennél jobban: Istent és a rakétavetőt, ám hogy mikor melyikről beszél éppen rébuszokba szedve, nehéz megmondani. Amennyiben teljesítjük a küldetésszálát, Longinus elhagyja Kyratot, és amikor Ajay megkérdi, merre megy, azt feleli, hogy Dél-Amerikába, talán Kubába. Ez akár egy utalás is lehet a Far Cry 5-re, elvégre egy olyan szereplő szájából hangzik el egy másik, tipikusan Far Cry-osnak mondható helyszín neve, akinek köze van egy korábbi epizódhoz. Kubára mondjuk nem vennénk mérget, mert a Ubisoft nem szívesen tenne játszhatóvá egy valódi országot, Dél-Amerika azonban nagyon is esélyes lehetőség, elvégre dzsungel, kis- és nagyvárosok, folyók és tenger uralja a kontinenst, ahol több állam küzd komoly drogbáró-problémával.

## ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

i5-750 2.66 GHz-en vagy Phenom XII X4 955, 1 GB-os Radeon HD 5850 vagy GeForce GTX 460, 4 GB RAM, 30 GB HDD

A Far Cry 4 egy kellemes FPS, se több, se kevesebb. Ha szeretted a harmadik részt, egy leárazást követően érdemes beszerezned, de csodát ne várj!

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

**PRO**

**Ami jól működött a Far Cry 3-ban, az a negyedik részben is rendben van. Szóval, köszi, hogy elmagyaráztad az őrület mibenlétét, Vaas!**

**KONTRA**

**Újdonság egy deka sincs, a sztori pedig annyira gyenge lábakon áll, hogy még egy fél serpa sem tudná felcipelni magával a Himalájára.**

**76%**

**FÓRUM**

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
**www.pcguru.hu/forum/far-cry**

# ASSASSIN'S CREED ROGUE

[ÍRTA GRATH] **Úgy vélem, kevesen számították arra, hogy az idei két Assassin's Creed közül a jóval kisebb ambíciókkal bíró, (egyelőre) kizárólag PS3-ra és Xbox 360-ra megjelenő Rogue lesz a jobb. Én is bíztam a Unity sikerében, de hát ettől a helyzet még nem változik meg: Cormac Shay kalandja érdekesebb lett, mint Arno Doriané.**

A Rogue viszonylagos sikerének egyetlen oka van: biztos alapokra építkezik, hisz az AC4 folytatásaként, az AC3 előzményeként egy már nagyjából ismert, de még így is sok meglepetést tartogató világba vezet minket. A játékmenet leginkább a tavalyi részre emlékeztet, hisz itt is van hajónk, itt is egy hatalmas, kisebb-nagyobb településekkel teli szigetvilágot deríthetünk fel, és itt is hihetetlen mennyiségű extra feladattal, gyűjtögetni valóval, másodlagos kihívással szembesülünk. De ami a játék legjobb vonása, hogy a sorozat történetében talán először érdekes, eseménydús történettel rendelkezik, ahol nem lehet már kilométerekről kiszúrni minden egyes fordulatot.

### ASSZASZIN - TEMPLOMOS 1:1

Ismerkedjünk meg tehát Shay Cormac nevű hősünkkel, az orgyilkosok testvériségének legfrissebb besorozottjával, aki ordas ír akcentusával és Liam nevű haverjával az alacsony rangú beosztottak lóti-futi munkáját végzi. Pár unalmasabb megbízás és néhány végső tanóra után aztán Shay megüti a főnyereményt, és belekeveredik a templomos renddel vívott küzdelem kellős közepébe. A korábbi részekben már oly sokszor látott fura ultramodern ereklye utáni harc egész érdekes, ám ennek megtalálása és hatalmának megismerése ezúttal nem a sztori végét, hanem tulajdonképpeni kezdetét jelenti.

Amikor ugyanis Shay egy Benjamin Franklin által végzett kísérlet során valószerűtlen pontossággal megtudja, hogy hol rejtezik az ereklye (egy, az egész bolygót mutató pici hologramból azonnal kitalálja, hogy Lisszabon melyik templomába kell ellátogatnia; igen vicces jelenet!), különösebb cécó nélkül odautazik, majd véletlenül sikerül elszabadítania az ősi, idegen istenek által hátrahagyott tárgyat. A nagy tűzvészekről szóló wiki-bejegyzéseket olvasóknak ebből már ki is derült: az 1755-ös nagy lisszaboni földrengés bekövetkezte így aztán nekünk tudható be. Shay lelkiismerete nem igazán bírja el a nyomást, fellázad az akciót elrendelő Achilles ellen, végleg összeveszik Liammel, és felmond munkaadóinál.

Miután a munkaügyi tárgyalást csodával határos módon sikerül túlélnie, természetesen igen hamar bekerül a templomosok érdeklődési körébe, és viszonylag gyorsan meg is győzik, hogy ezentúl inkább nekik dolgozzon különleges ügynökként. Eszköztárunk tehát nem változik sokat a Black Flag epizódhoz képest, azonban céljaink, ismerőseink és ellenségeink érdekes ellentétben állnak a korábban látottakkal. Nem mondom, hogy a történet mindig logikus, ráadásul a nagy váltás után az orgyilkosok jóval erőszakosabb módon dolgoznak, mint amit az előző játékokban láthattunk, de a történet még így is leköti az embert. Arról nem is beszélve, hogy hiába járunk az AC3 előtt, hiába tudjuk, hogy a szálak nagyjából meddig vezetnek majd, így is kiszámíthatatlan és ezen univerzum számára nagy jelentőséggel bíró eseményekkel fogunk találkozni.

**Pár hónapja még biztos kiröhögjük azt, aki azt mondja, hogy idén a Rogue jobb AC-játék lesz, mint a Unity. És végül az lett!**

### JÉGTÖRŐK

A környezet is a két korábbi rész keverékének fogható fel, természetesen egy rakat sajátos ízzel, egyedi részlettel. A játék egyetlen igazi nagyvárosa New York, amely azonban érezhetően különbözik az Assassin's Creed III-ban látott várostól,

**ADATOK**

KIADÓ
**Ubisoft**

FEJLESZTŐ
**Ubisoft Sofia**

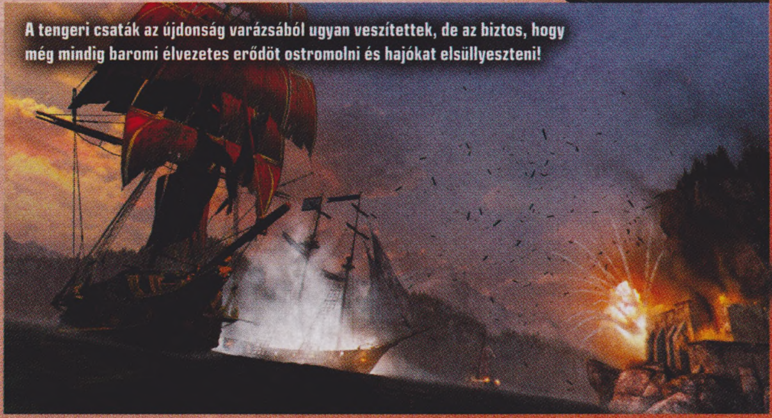
MŰFAJ
**akció-kaland**

MULT
**ninc**

**STÍLUSMINTA**

**Assassin's Creed: Revelations**
2011 (UBISOFT)

**Assassin's Creed IV: Black Flag**
2013 (UBI


A tengeri csaták az újdonság varázsából ugyan veszítettek, de az biztos, hogy még mindig baromi élvezetes erődöt ostromolni és hajókat elsüllyeszteni!

A harcrendszer gyakorlatilag semmit se változott, így aki eddig is nagy hozzáértéssel vágta le a hordában érkező ellenfeleket, itt is boldogulni fog.

szerencsére nem egy az egyben emelték át az épületek, utcák túlnyomó részét. Emellett megkapjuk az Atlanti-óceán északi részét jégmezőkkel, havas tájakkal és természetesen rengeteg szőrmeruhás kalózzal, és mivel új hajónk kisebb vízkiszorítású, mint amilyen a Jackdaw volt, a Hudson folyón felhajózva egy jóval enyhébb klímájú, de ugyanúgy szigetekkel, kisvárosokkal, hajókaravánokkal megszórt zónát Albany környékén.

A tenger jobbára ugyanazokat a lehetőségeket nyújtja, mint a tavalyi Assassin's Creedben, vagyis kereskedni még mindig nem lehet, ágyúval és karddal viszont annál több lehetőségünk lesz. A Unity kipróbálása és nyúzása után az embert valósággal elvakítják a lehetőségek: tudunk ismét vadászni, a szőrmékből pedig ilyen-olyan kiegészítőket gyártani. Elásott térképek kincsek nyomára vezetnek, legendás hajókkal akaszthatjuk össze vágósarkantyúnkat, ráadásul az őslakosok festményeit is tanulmányozhatjuk. Elfoglaljuk a New Yorkot terrorizáló banditák erődítményeit, jégbe fagyott zsákmányt harácsolhatunk, és némi hosszú távú profitért cserébe újjáépíthetjük a romos épületeket. És persze ott van a tengeri csaták által kínált szinte végtelen élvezet, az erődök bevétele, a különféle halak és vízi emlősök megszigonyozása és megnyúzása is.

## MULTIPLAYER HELYETT

Úgy tűnik, a Ubisoft végleg feladta, hogy klasszikus versus játékmódot tegyen legnépszerűbb sorozatába. Hiába volt meglepően kidolgozott és érdekes a korábbi részek lopakodásra és nem mészárlásra épülő megoldása, népszerűvé sosem tudott válni. A leköszönőben levő konzolgeneráció egyik legeredetibb multiplayer küzdelmeinek vége, de a fejlesztők legalább ennek egy részét beépítették a sztorimódba: a stalkernek nevezett különleges ellenfelek ugyanis rejtőzködve várnak ránk, és igazi orgyilkosként ugyanúgy az árnyékból vagy a magasból csapnak le, mint mi, vagy ahogy az az online csatákban is történt. A Sólyomlátás bekapcsolásával nagyjából meg tudjuk saccolni, hogy merre rejtőznek, de még egyszerűbb egy tűzijáték-rakéta kilövésével előcsalni őket.

Ami nem tért vissza a karibi kalózos részből, az a hajóroncsok felfedezése (és egyáltalán, az úszás, hisz itt a víz általában jeges), és a saját hajóflotta irányítása is csak igen későn válik elérhetővé, de szerencsére néhány kisebb újítás tudja feledtetni a hiányzásokat. Ott van például a két új fegyver, a légpuska (funkciójában gyakorlatilag a fúvócső hightech utódja) és a gránátvető, ami nem csak első hallásra tűnik anakronisztikusnak és kiemelkedően táposnak. Hajónk, a Morrigan is kapott két új eszközt (amik fejlesztéséhez persze most is rengeteg fontra és nyersanyagra lesz szükség), az egyik egy precízebb géppuska, a másik pedig a robbanó hordókat váltó, magunk mögé ereszthető meggyújtott olaj. És ha már a tengeri ütközeteknél tartunk, a messze leghangulatosabb új manőver nem is a mi arzenálunkat gazdagítja, hanem ellenfeleinkét: végre ők is meg tudnak minket rohamozni, ami ugyan nem sűrűn esik meg, de akkor annál nagyobb hévvel veti magát az ember a csatába.

### ÉRTÉKELÉS

A kiadása előtt a világon senki se gondolta volna, hogy a Rogue szórakoztatóbb lesz, mint a nála sokkal fejlettebb Unity: egyáltalán nem eredeti és kissé sablonos is, de egy teljesen korrekt epizód.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

**PRO**

**Izgalmas, érdekes, fordulatokban gazdag történet, még mindig remek tengeri csaták.**

**KONTRA**

**Kopottas, avítt játékelemek, frusztráló parkour-rendszer.**

**75%**

### KLASSZIKUS VAGY ÓSDI?

Nagyjából idén bizonyosodott be teljesen, hogy az az Assassin's Creed játékmenet, ami hat évvel ezelőtt formabontónak tűnt, lejárt lemezzé vált. Közel tíz epizód alatt sem sikerült megreformálni a harcrendszert, amit alapként használva igencsak maga mögött hagyott minden konkurens, a lopakodás sosem működött igazán, és bizony az egykor ámulatba ejtő szabad mászás és rohanás sem egyedi megoldás már, és inkább azon pillanatok miatt tűnik fel, amikor Shay megint elakad egy térdéig érő kőben, megint ott ugrik le, ahol nem kellene, és megint nem hajlandó kis manőverezés nélkül átmászni egy nyamvadt kerítésen. És ha van valami, amiben a Unity előrelépés volt, hát az a falakról ereszkedés, ami itt mintha még nehézkesebb lenne, mint korábban bármikor. Szerencsére a Rogue szimpatikusan kevés olyan küldetést tartalmaz, amelyeknél ha hősünket észreveszik, az azonnali halált és újratöltést okoz, így legalább ezen nem fogjuk felidegesíteni magunkat. A modern kori részek bája is alaposan megcsappant, szerencsére ezt a Rogue nem igazán erőlteti ránk – ha valaki nagyon irtózik ezen epizódoktól, akár húsz-harminc perc alatt letudhatja az összes ilyen szakaszt. Pedig nem rosszak ezek sem: ugyanúgy a Black Flagből ismerős FPS-nézetben járhatjuk be ugyanazt az Abstergo központot, számítógépeket hackelve egy új logikai játékkal, tabletek gyűjtögetésével szerezve extra videókat, a háttértörténetet megvilágító szövegeket.

A felderítés öröme és a konkrét játékmenet ma már primitívnek ható megoldásai között szerencsére – leginkább a nagyszerű hajózás és az ehhez kapcsolódó lehetőségek miatt – az előbbi felé billen el a mérleg nyelve. Amennyiben pedig a Unityhez hasonlítjuk ezt a részt, akkor mindenképpen, hisz bár a Rogue sem próbál meg új utat törni, azzal senki nem vádolhatja meg, hogy nincs benne tartalom. Igaz, ha már az egész AC-recepttől megcsömörlöttél, egész biztosan nem fog ez sem bejönni, de ha Párizs üres pompája nem érdekel, viszont szívesen vennél részt egy újabb tengeri kalandban, és a Black Flaget a legvégére sem untad meg, hát az Assassin's Creed Rogue is az ujja köré fog csavarni.

# PES 2015
## PRO EVOLUTION SOCCER

[ÍRTA MR] **A PES-sorozat aktuális része végre valahára visszatér bizonyos elemeiben a gyökereihez, és ha még nincs is régi csúcsformájában, azért megvillant pár dolgot klasszisából. Kicsit berozsdált, kicsit korszerűtlen, de azért szerethető alkotás.**

Haj, hol van már a dicső PS2-es éra, mikor a Pro Evo sorozat jelentette magát a virtuális futballt! Főként az összetett játékmenet és a gólszerzési lehetőségek sokszínűsége révén emelkedett a mezőny fölé, rendre maga mögé utasítva az EA szárnyát bontogató riválisát. Azóta megfordult a helyzet, és most már a Konami terméke kullog a FIFA-széria nyomában, olyannyira, hogy az utóbbi években már nem is volt értelme feltenni a szokásos „ki a jobb?" kérdést a nagy futballtesztek során. Idén szerencsére egészen más a helyzet, és érdemes odafigyelni a japán kiadó munkájára, még akkor is, ha hiányosságai és hibái révén messze áll még attól, hogy új királyt hirdessünk a műfajban.

**ADATOK**

KIADÓ **Konami**

FEJLESZTŐ **Konami**

MŰFAJ **sport**

MULTI **van**

**STÍLUSMINTA**

**Pro Evolution Soccer 2014**
2013 (KONAMI)

**FIFA 15**
2014 (EA SPORTS)

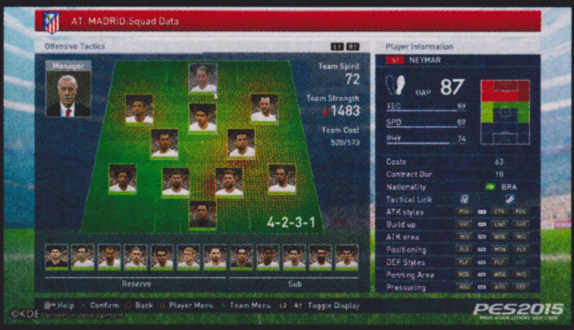
### I DO IT MY WAY

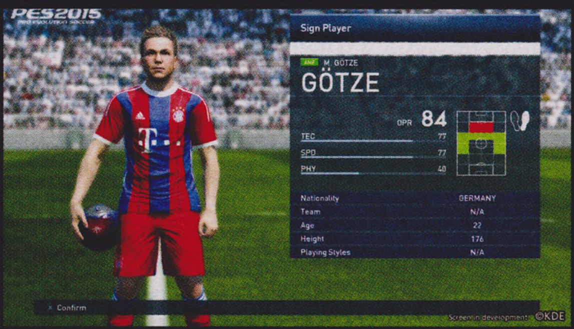
A legjobb a PES 2015-ben, hogy a fejlesztők felhagytak végre azzal, hogy a FIFA által állított sztenderdeket kergessék, és inkább saját útra léptek. Nyilván egy futballszimulátor esetében nehéz összehasonlíthatatlanul más terméket gyártani, és nyomokban emlékeztet is ellenfelére a PES, a játék azonban tényleg egészen más megközelítéssel, játékélménnyel igyekszik érvényesülni. Persze nem találták fel újra a bőrlabdát a Konaminál, csupán a saját erősségeikre koncentráltak az aktuális epizódban.

Miénk a pálya, szól a szlogen, így hol is máshol kereshetnénk a varázslatot, mint a digitális gyepen. Már az első mérkőzés elindítását követően rögvest nyilvánvalóvá válik, hogy ez nem a FIFA által kitaposott akciódús, szórakoztató és villámgyors foci. A PES lassabb, megfontoltabb, taktikusabb, ahol a csapatrészek közötti összhang, az ellenféllel szemben kialakított létszámfölény, a csapatmozgások fegyelmezett végrehajtása, a passzsávok és a területek szűkítése jelenti a siker igazi kulcsát, nem pedig pár trükkös csel és jó ütemben végrehajtott indítás. Félreértés ne essék, a FIFA-t is lehet hasonlóan játszani, és persze a szupersztárok a PES-ben is képesek akár egyedül csodát tenni, egyszerűen csak a hangsúlyokról van szó. A Konami máshova helyezte ezeket, és ennek kétségtelenül egy kihívásokkal teli és élvezetes játékmenet lett a vége. Az animációk változatosak és gördülékenyek, a passzok még rásegítéssel is sokkal inkább tűnnek kézi vezérlésűnek, a cselezési rendszer feszes és minden apró mozdulatunkra azonnal reagál, és visszatérnek a PES védjegyének számító hatalmas erejű távoli lövések. A mesterséges intelligencia többnyire eszénél van, bár ez inkább a nehezebb fokozatokra igaz, amatőr szinten kiábrándítóan teljesít, így aki valaha játszott már focis játékkal, az semmiképp se ezzel próbálkozzon, ha élvezetes küzdelemre vágyik. Persze ezenkívül is akad csiszolni való. Például irreálisan sok a kapufa egy-egy mérkőzésen, a kapusok néha félelmetesen fogalmatlanok, simán a hálóba ügyetlenkednek fogható lövéseket, vagy egyszerűen kipasszolják az ellenfélnek a labdát, ha éppen úgy tartja kedvük. A játékosok fizikai kontaktusáért felelős alrendszer sem tökéletes, a fizika törvényeit meghazudtolva elvágódó futballisták mulatságos jeleneteiből nem lesz hát hiányunk.

Mindezek ellenére a PES 2015 tényleg jól teljesít a pályán rafinált, taktikus focijával – sajnos a tálalásról és a tartalom egyes elemeiről mindez már nem mondható el, a FIFA-hoz képest például egyenest félkész terméknek tűnik a Konami idei darabja. Borzasztóan zavaró a licencek hiánya, főként az angol Premier League-ben, ahol még mindig a London FC-vel és a North London csapatával kell játszanunk a nem létező Konami Aréna gyepén... Nyilván egy-egy patcheléssel mindez megoldható, de 2014 végén ez már igazán nem járja egy olyan játéknál, mely az EA portékájával szeretne versenyezni. Ám ezt még talán hajlandó lenne elnézni az egyszeri játékos, a grafikai hiányosságokat már annál kevésbé. Házi fejlesztésű FOX Engine ide vagy oda, a PES 2015 látványvilága finoman szólva sem aknázza ki a kurrens generációs konzolok vagy a high-end PC-k grafikai képességeit. Bár a csempés, letisztult menürendszer és a pályán zajló események nem festenek rosszul (főként a dinamikusan változó fényviszonyok), de a stadionok kidolgozatlansága, a homályos pixelmassza közönség és a játékosok olykor kifejezetten ijesztő arcvonásai már nem a megbocsátható kategóriába tartoznak.

**A Pro Evolution Soccer-sorozat ugyan évről évre erősebb, de sajnos még mindig több éves problémákat görget maga előtt.**




### MESSZE MÉG A TELTHÁZ

Ami a játékmódokat illeti, itt is vegyes a kép. Egyrészt megkapjuk a már jól ismert opciókat, másrészt a már unalomig ismert módon és a jól ismert hibákkal egyetemben.

# MY CLUB

Nyerő tizenegyünk erejét több módon is lemérhetjük a myClub játékmódban. Egyfelől részt vehetünk 10 mérkőzésből álló bajnokságokon (Divisions), vagy csoportmeccsekből és kieséses szakaszból álló kupákon (Competitions), ahol megmutathatjuk a többi játékosnak, hogy bizony csak egy legény van a gáton az online vidéken. Ha azonban úgy érezzük, hogy nincs meg a kellő ujjgyakorlatunk az online küzdelmekhez, ellenben bízunk az általunk felépített csapatban és taktikai hadrendben, akkor úgynevezett SimDivision küzdelmeken is részt vehetünk, melyeken csupán edzői minőségben vagyunk jelen. Nem mi játszunk, hanem coach módban nézhetjük végig, hogy az általunk kiállított gárda mire megy más online játékosokkal szemben. Ugyanez fordítva a VS Com játéklehetőség, ahol mi gyűrhetjük magunk alá a gép által irányított online csapatokat.

Nyilván az online és offline gyors meccsek, a 10 mérkőzéses szezonokat felvonultató Online Division, az egyszerre 22 játékos részvételével zajló Team Play Lobby, a BL, az EL vagy épp a Libertadores Kupa mind a megszokott formájukban érkeznek. Ugyanakkor sajnos a futballozást menedzseri teendőkkel kiegészítő Master League és a saját virtuális profi játékosunk karrierjének egyengetését rejtő Became a Legend pár apróságot (kibővített edzéslehetőségek, könnyebb igazolások, polírozott játékosmegfigyelő rendszer) leszámítva semmi lényeges változást nem hoz az előző évekhez képest.

A myClub ezzel szemben friss és érdekes kezdeményezés. Tulajdonképpen az EA-féle kártyapakkos Ultimate Team mintájára hozták létre, azonban itt nem bronz, ezüst és arany csomagokat kell nyitogatnunk, hogy felépítsük álmaink csapatát, hanem a játék során szerzett Game Pointokat (GP) és/vagy a ritkább és értékesebb Coinokat használhatjuk fel a legjobb játékosok megszerzésére, a szerződések meghosszabbítására vagy éppen kölcsönjátékosok igazolására. Jó hír, hogy a program feltűnően bőkezűen méri a fizetőeszközöket: pontokat minden játékmódban gyűjthetünk, és már egy szép kapura lövéssel is hizlalhatjuk a képernyő jobb felső sarkában látható egyenlegünket, az érmék számát pedig főként kupák, bajnokságok elhódításával, illetőleg achievementek teljesítésével szaporíthatjuk. Utóbbiakat egyébként valódi pénzért is vásárolhatunk, de egy pillanatig se lesz az az érzetünk, hogy rá vagyunk kényszerítve erre lépésre.

Egy világverő csapat felépítése mégsem egyszerű feladat, ugyanis a GP-k és Coinok segítségével nem rögvest játékosokat, hanem ügynököket kell szerződtetnünk. Az ügynökök nagyjából az Ultimate Team különböző színű kártyacsomagjainak felelnek meg, míg használatuk igazi szerencsejáték. Egy folyamatosan pörgő, eltérő színű labdákból álló gyűrűt kell véletlenszerű helyen megállítani, a „nyereményünk" pedig egy labdarúgó lesz. Ha mezei ügynököt szerződtetünk kevéske GP-ért, akkor természetesen sokkal kisebb az esélye, hogy minőségi focistát rejt a labda, míg a drága, úgynevezett Top Agentek (a régi motoros PES-ezőknek bizony ismerősek lesznek az easter eggként itt felbukkanó nevek) csakúgy vonzzák magukhoz a Messi és Ronaldo szintű sztárokat. Ugyanakkor nem elég csupán a kezdő tizenegygyel törődnünk, rendkívül fontos a 20 fős edzői stábunk összeválogatása is, sőt, a kettőnek az összhangja eredményezi az igazán ütőképes gárdát. A jó játékosok mellé hasonló képességű edzők is kellenek, mert ha nem, akkor hamarosan szétesik a csapat, amit a Team Spirit érték drasztikus csökkenésén mérhetünk le. A csapatunk erejét a Team Strength jelzi, amit a játékosok kvalitása és a pályán mutatott összhang befolyásol, illetőleg hogy a labdarúgók mennyire illeszkednek az edzőink taktikai elképzeléséhez. Ugyan a mérkőzések során ezek folyamatosan alakulhatnak, csiszolódhatnak, de a támadó szellemű, gólra törő focisták sosem fognak jól kijönni a defenzív felfogású trénerekkel, így a gárdánk TS-értéke erőfeszítéseink dacára is alaposan romlani fog. A myClub ötletes és kellően friss szemlélettel bír, és habár még nem minden elemében kidolgozott, megvan benne a potenciál, hogy egy igazán komplex, sokrétű online játékmód alakuljon ki belőle hamarosan.

A PES 2015 bizonyos elemeiben tehát egészen biztató előrelépést mutat, főként a kidolgozott játékmechanika és a myClub jelenthetik a masszív alapot a sorozat újjáépítéséhez. Ez egyelőre még kevés az üdvösséghez, ám ha végre ráfekszenek az évek óta jelenlévő hibák felszámolására a Konaminál, akkor rövid időn belül ismét komoly riválisa akadhat a FIFA-nak.

### ÉRTÉKELÉS

MO

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo vagy AMD Athlon XII 240, 1 GB RAM, 512 MB SM 3.0 VGA, 8 GB HDD

Sok elemében csalódást keltő a PES 2015, mégis fontos állomás lehet az egykor dicső széria versenyformába hozásához. Ennek kulcsa az új myClub játékmód lehet, ami kellően innovatív ahhoz, hogy a jövőben a PES-széria legfontosabb elemét képezze.

GRAFIKA: **82%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**Egyéni hangvételű, taktikus, szórakoztató játékmenet, letisztult menürendszer, élvezetes myClub játékmód, stadionszerkesztő.**

**KONTRA**

**Elhanyagolt, változatlan régi játékmódok, középszerű grafika, sivár meccskommentár, és még mindig azok a nyüves licencek...**

**78%**

# LEGO Batman 3: Beyond Gotham

[ÍRTA BATE] **Két évvel ezelőtt a Lego Batman 2: DC Super Heroes egészen új szintre emelte a Traveller's Tales-féle Lego-játékokat, és bár a harmadik epizód nem képes megismételni a 2012-es bravúrt, a kockavilág Sötét Lovagjának legújabb kalandja még így is kifejezetten jó móka.**

Két éve ismét Gotham City került veszélybe, Joker és Lex Luthor akarták romba dönteni a várost, és tervük sikerrel is járt volna, ha nincs Batman, Robin, Superman és az Igazság Ligájának több tagja, akik a kaland utolsó pályáin segítettek be a köpenyes igazságosztónak. Harmadszor persze már kicsit unalmas lett volna ugyanazon városért küzdeni, úgyhogy a Traveller's Tales emelt a téten, és ezúttal már az egész Föld sorsa múlik a Sötét Lovagon és a többi DC-szuperhősön – ja, és beszállnak a buliba a korábban csépelt gonosztevők is...

### JÖN AZ AGYMENŐ

A Lego Batman 3 főgonosza nem más, mint Brainiac, egy messzi galaxis lakója, akinek van egy olyan fura hobbija, hogy meglátogat bolygókat, és onnan begyűjt néhány várost, miután miniatürizálta azokat. Történetünk elején ez a szimpatikus csóka csapdába csalja a különböző színű Lámpásokat (ez egy hosszú történet...), és különleges gyűrűik erejét felhasználva már nemcsak a Föld néhány városát akarja a gyűjteményébe pakolni, hanem az egész planétát. Hőseink persze nem hagyhatják mindezt, így szövetkeznek a rosszfiúkkal, hogy együtt védjék meg az otthonukat.

Lassan tíz éve, hogy az első Lego-videojáték a boltokba került, és a formula ugyan rengeteget fejlődött a Lego Star Wars óta, mostanra odáig jutott a sorozat, hogy a fejlesztők már nem igazán tudnak újat mutatni. Bár finomítani azért még most is sikerült a játékmeneten, a helyzet az, hogy a Beyond Gothamben nagyjából azt kapjuk, mint amit a Lego Marvel Super Heroesban is láthattunk, csak ezúttal a DC-hősökkel és -gonoszokkal a főszerepben. A játék alaplogikája évek óta változatlan, és a forradalom a Lego Batman harmadik részében is elmarad: kapunk egy vicces és alapvetően jól felépített sztorit, változatos pályákat, és a célt, hogy elérjünk az egymást követő területek végére. Miközben végigszambázunk az elképesztően jól felépített terepeken, mindent szétbombázunk, helyenként építünk, rejtett cuccokat gyűjtögetünk, platformokon ugrálunk, logikai feladványokat oldunk meg, és különböző, kisebb-nagyobb ellenfeleket teszünk hidegre.

Igen, ez itt egy tehén. Egész pontosan egy Bat-tehén, mert Batmannek van Batmobilja, Batmotorja, Batwingje és saját háziállata is. Egyszerűen nem tudunk Bat-elni a Batmanes poénokkal, nem igaz?

**ADATOK**

KIADÓ
**WB Games**

FEJLESZTŐ
**Traveller's Tales**

MŰFAJ
**akció-kaland**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**LEGO Batman 2: DC Super Heroes**
2012 (WB GAMES)

**LEGO Marvel Super Heroes**
2013 (WB GAMES)

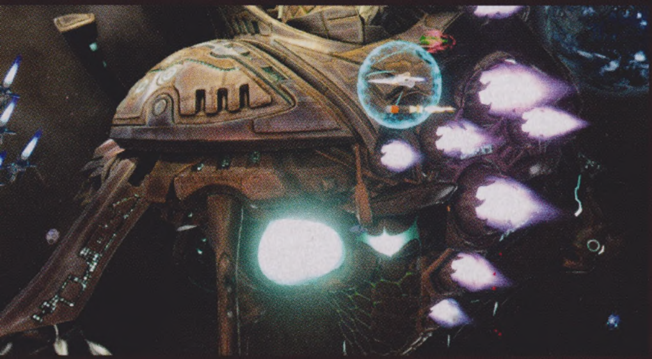
### SZUPERHŐSNEK LENNI JÓ

A játék sava-borsát ezúttal is az irányítható figurák adják, akikből ezúttal több mint 150 került a programba, DC-hősök és gonoszok egyaránt, illetve a képregény-univerzumhoz köthető, a valóságban is létező személyek (mint például Adam West, Kevin Smith vagy éppen Conan O'Brien). Akárcsak a Lego Marvel Super Heroesban, most is kisebb csapatokat (általában 3-5 karaktert egyszerre) kommandírozhatunk a ránk váró pályákon, és az állandó szórakozási faktort az biztosítja, hogy az egyes figurák eltérő képességgel rendelkeznek. Sosem véletlen, hogy épp melyik szereplő kerül a „paklinkba", és a ránk váró kihívások minden esetben ezen speciális tulajdonságokkal teljesíthetők. Sosem ragadhatunk le a kedvenc figuránknál, a cserélgetés szükségszerű, és lényegében pont ez a funkció biztosítja, hogy ne unjunk rá idő előtt a már jól ismert játékmenetre.

> A LEGO-játékokra már ráférne egy tatarozás, de a sok archaikus elem ellenére még mindig nagyon szórakoztatóak!

### RUHA TESZI A SZUPERHŐST

Igaz ugyan, hogy a Lego-játékok futószalagon és egy kaptafára készülnek, a legtöbb epizódnak mégis van olyan egyedi eleme, ami a társaiban nem található meg. A Lego Batman esetében ez a cserélhető kosztümök rendszere, ami alapvetően tökéletesen passzolt a Sötét Lovag és Robin karakteréhez. Batman nem szuperhős, csak egy hihetetlenül intelligens és elképesztően jól felkészült harcos, aki nagyon sokszor valamilyen spéci eszközt vagy trükköt hív segítségül, hogy felülkerekedjen ellenfelein. Ez köszönt vissza a Lego videojátékokban a különböző képességekkel bíró öltözékek képében, amelyek extra, az akadályok legyőzését



# A HÁROM LEGJOBB LEGO-JÁTÉK

**LEGO MARVEL SUPER HEROES**

A Marvel-univerzum is megkapta a maga játékát, rengeteg hőssel, szabadon bejárható, gigantikus New Yorkkal, élvezetes történettel és hihetetlenül változatos helyszínekkel. X-Men, Bosszúállók, Pókember, Fantasztikus Négyes és még sorolhatnánk. Minden igazi képregényrajongó megvalósult álma ez a remek játék.

**LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES**

Az első epizód a sorozatban, ahol a karakterek már nem csak dünnyögnek, de rendes szinkront kaptak. Batman és Robin mellett állandó szereplő Superman, és a játék végére megjelenik az Igazság Ligájának több tagja. A játék azért is mérföldkő, mert először itt találkozhattunk hatalmas, nyílt játéktérrel, Gotham City képében.

**LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN**

Nem a legeredetibb epizód, mégis emlékezetes darab, hiszen tökéletesen visszaadta a filmek hangulatát, és egészen egyedi környezetet nyújtott a korábbi Lego-játékokhoz képest. Kalóznak lenni mindig szórakoztató, ráadásul Jack Sparrow mozgását olyan tökéletesen sikerült átültetni legós formába, hogy már csak ezért érdemes elindítani a programot.

segítő tulajdonságokkal ajándékozták meg a két főhőst; többek között robbantós, jeges, mágneses és elektromos ruhát is magunkra ölthetünk. A Lego Batman-sorozat ezen sajátossága ezúttal is visszatér, méghozzá egy kicsit átdolgozva és kibővítve. Az első és legfontosabb dolog, hogy bár a kosztümöket most is össze kell gyűjteni, tehát a pályákon előrehaladva tesszük hozzáférhetővé ezeket, mostantól nincs szükség külön „portálra" a felöltésükhöz, a megszerzett göncöket egyetlen gombnyomással előhívhatjuk egy körmenüből, és bárhol beléjük bújhatunk. További előrelépés, hogy fejenként már nem csak négy ruci váltogatható, hanem karakterenként nyolc: visszatérnek jól bevált öltözékek (lásd az előbbi felsorolást), illetve kapunk teljesen új gúnyákat is – ilyen például Batman űrruhája vagy Robin technikusmaskarája.

És ez még nem minden, ezúttal ugyanis nemcsak a dinamikus duó privilégiuma, hogy folyton átöltözhetnek: ezt a „képességet" megkapta Joker és Lex Luthor is, sőt, még a félig ember, félig gép Cyborg is variálhatja a funkcióit. Példának okáért Batmanhez hasonlóan ő is tud lopakodni, és mindezt mosógéppé alakulva teszi. Bár a ruhák között bőven van átfedés (pl. Jokernek is van mágneses kosztümje, illetve Luthor is birtokol egy űrruhát), de a változatosság így is adott, és még harmadszor is kifejezetten szórakoztató játékelem, hogy a kiemelt karakterek egyszerre több mindenre képesek.

### BEJÁRJUK AZ UNIVERZUMOT

A hihetetlenül széles és változatos karakterfelhozatal mellett a Lego Batman 3 másik nagy előnye, hogy a pályatervezők ezúttal is kiváló munkát végeztek, ötletes és gyönyörű szakaszok várják, hogy végigromboljuk őket. Gothamben kezdünk, aztán vár ránk a Denevérbarlang, az Igazság Ligájának Watchtower nevű űrbázisa, Brainiac űrhajója, a különböző lámpások furcsa planétái, sőt ezúttal Európába is eljutunk, és olyan városok kockaváltozatában akciózhatunk, mint Párizs, London vagy éppen Pisa. A helyszínek minden korábbinál jobban néznek ki (ez a rész még a marveles epizódot is lekörözi), sokszor rá lehet csodálkozni a kifejezetten parádés részletekre, és ahogy a korábbi Lego-játékokban, most is egy halom rejtett extra várja, hogy bezsákoljuk őket. Utóbbi persze most sem fog menni első végigjátszásra, szóval, aki 100%-ra szeretné teljesíteni a programot, annak ezúttal is minimum kétszer végig kell küzdenie az egész sztorit (másodszorra természetesen már Free Play módban, amikor minden korábban megnyitott figura egy gombnyomással kiválasztható).

**ÉRTÉKELÉS**

BATE

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo vagy AMD Phenom, 2 GB RAM, 256 MB SM 3.0 VGA, 10 GB HDD

Újdonságból nincs sok, de a bevált formula és a remek hangulat most is villámgyorsan képes beszippantani a játékost.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**Rengeteg figura, váltogatható göncök, jópofa történet, ötletes pályák, és a szokásos Lego-hangulat.**

**KONTRA**

**Valódi újdonság alig akad, és a korábbi részek bosszantó dolgai sincsenek még kijavítva.**

**80%**

### AZ APRÓSÁGOKNAK IS ÖRÜL AZ EMBER

Végezetül érdemes megjegyezni, hogy az alap játékmenet ugyan tényleg nem változott, ettől függetlenül találkozhatunk jópofa újdonságokkal. Ilyen a klasszikus járműves részek újraértelmezése, ahol oldalnézetes lövöldözős játékban (á la Resogun) gyűrhetjük le az ellenfeleket, vagy a Tron világát idéző miniküldetések sora, melyeknél a ritmusérzékünkre hagyatkozva kell megoldani mindenféle ügyességi feladatokat. Bár ezek az apróságok nem forradalmasítják a jól bevált formulát, de azért jólesik az embernek, hogy a fejlesztők igyekeztek egy kicsit színesíteni a már bejáratott elemeket.

A Lego Batman 3: Beyond Gotham nem váltja meg a világot, de a sorozat legújabb része még az önismétlés ellenére is az idei év egyik legjobb olyan játéka, amit bátran a gyerekek kezébe lehet adni, és külön öröm, hogy még mindig vannak olyan fiatalabbaknak szánt igényes programok, amik nem a szülők pénztárcájának kifosztását igénylik (helló, Disney Infinity, helló, Skylanders) a felhőtlen és korlátok nélküli szórakozáshoz. A Sötét Lovag harmadik önálló kockakalandja közel sem hibátlan (hiszen visszatér a korábbi részek összes nyűgje), nem is eredeti, ám mindezek ellenére még mindig hihetetlenül jó móka, és tényleg nem csak a Lego- és képregény-megszállottaknak.

86%

Ha kíváncsi vagy LEGO Batman 2: DC Super Heroes tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/lego-batman2

# CALL OF DUTY® ADVANCED WARFARE

## SINGLEPLAYER TESZT

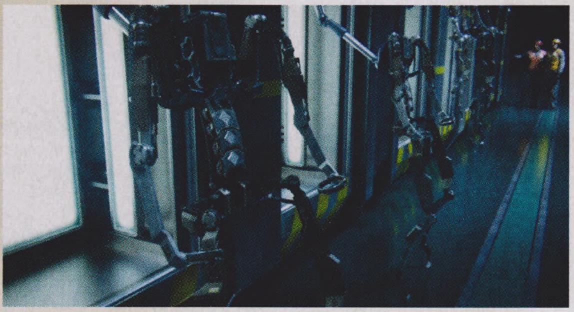
[ÍRTA MIGUEL] **Sokan azt mondják, hogy az a legnagyobb baj a Call of Dutyval, hogy minden évben jön egy új rész. Pedig nem lenne ez baj, ha nem minden évben ugyanaz a rész jönne – vagy legalább lenne benne annyi újítás, hogy ne fájjon annyira.**

Az egyes vágány mellett kérjük, vigyázzanak, menetrend szerint közlekedő hype-vonat érkezik. A szerelvény sebesvonat, de minden közhelynél és sablonnál megáll. Nagyjából így lehetne összefoglalni az idei CoD-ot, amiben a készítők összeszedtek mindent, amit pillanatnyilag a közeljövő fegyveres konfliktusairól tudunk, és rászórták arra a kupacra, amit ma már nyugodtan emlegethetünk „hagyományos Call of Duty"-ként. A végeredmény – hogy rögtön itt a cikk elején lelőjem a poént – felemás lett. Az egyjátékos kampány egyrészt pont azt hozta, amit a rajongók vártak, és ami miatt már évek óta sír-rí mindenki, aki nem rajongó, csak simán játszani szeretne.

### MODERN HÁBORÚK

2054-ben járunk, az amerikai haditengerészet különleges egységének tagjaként dobnak le minket Szöulban, hogy egy, az észak-koreai hadsereg ellen folytatott közepesen pergő tűzharc végén egyrészt amputálhassák a kezünket, másrészt megnézhessük a modern kori játékok legkellemetlenebb pillanatát. Mire ez a cikk megjelenik, talán már mindenki tudja majd, mire gondolok. A játék a bajtársad temetésén kiírja: nyomd meg az F billentyűt, hogy leródd a kegyeletedet. Aki ezen nem idegesíti fel magát annyira, hogy kilép a játékból, és dühében meg sem áll a boltig, ahol vette, az tulajdonképpen őrülhet: a játék innentől fogva egész jó lesz, és csak néha kérdezzük majd meg magunktól, hogy úristen, ezt most komolyan gondolták-e a fejlesztők.

Nehéz a CoD hibáiról beszélni, hiszen, ahogy már írtam, most is ugyanazokat a hibákat kapjuk a nyakunkba, amiket eddig. Megint csak úgy sikerült az általunk irányított szereplőt az események középpontjába hozni, hogy minden tárgyhasználatot ránk bíznak. Mitchell, tedd ezt ide, Mitchell, jelöld meg azt, Mitchell, rúgd be az ajtót, gyerünk, Mitchell, nem érünk rá egész nap. És hát ez igazából nem meglepetés, nem adhatunk érte mínuszpontot, mert egyrészt tíz éve ez van minden epizódban, másrészt senki nem mondta, hogy most nem ez lesz. De azért idén is idegesítő picit, hogy bár megszoktuk, hogy egy csőben folyik a cselekmény, megint csak azt csinálhatjuk, amit a játék kitalálói kitalálták, és ez főleg akkor zavaró, ha figyelembe vesszük, hogy ez a rész most tényleg arról szól, hogy a jövőben olyan technikai újításokkal vértezik majd fel a katonákat, hogy bármire képesek lesznek.



**ADATOK**

KIADÓ **Activision**

FEJLESZTŐ **Sledgehammer Games**

MŰFAJ **FPS**

MULTI **van**

**STÍLUSMINTA**

**Call of Duty: Ghosts**
2013 (ACTIVISION)

**Kevin Spacey ide vagy oda, ennél klisésebb és kiszámíthatóbb története nem is lehetne az Advanced Warfare-nek.**

Lesz például az erejüket megsokszorozó exoskeleton, lesz a környéket némaságba borító akna, lesz a falon átlátó kamera, sőt, egy halom okosgránátot is elszórhatunk.

De a végeredmény valójában idén is csak az, hogy mindebből szinte semmit nem érzünk majd, mert nem akkor használjuk, amikor mi akarjuk. Na jó, a gránátokat bármikor elhajíthatjuk, de az igazán pikáns cuccokat kizárólag szkriptelt jelenetekben vehetjük elő, és csak oda tehetjük, ahová a játék mutatja.

### JÓL HANGSZERELVE

Szerencsére két szkriptelt jelenet között még mindig iszonyatosan hangulatos a lövöldözés. A történet kanyarjainak köszönhetően egész sokféle ellenséggel kell megküzdenünk, de ezek ismét a szokásos CoD-szintezést hozzák. A közkatonák most is elesnek és felállnak, ha kapnak néhány találatot a lábukba vagy a mellkasukba, szóval érdemes fejre célozni, már csak azért is, mert két küldetés között ezért ajándékot kapunk. Aztán vannak eggyel nagyobb ellenfelek, akiket már alaposan meg kell sorozni golyóval és gránátokkal ahhoz, hogy nyerhessünk, és persze a különböző páncélozott járművek sem maradnak ki a jövő hadseregeiből.

Itt is visszajön az, hogy bár elméletileg szupererővel és szuperfegyverekkel felszerelt katonák vagyunk, tulajdonképpen pont ugyanazt csináljuk, mint korábban. Rövid sorozatokkal kaszálva ritkítjuk a felénk általában hullámokban érkező ellenfeleket, néha odébb futunk, hogy ne legyen bajunk a hozzánk vágott gránáttól (amiket a játék előzékenyen kijelez, és amiket, ha elég gyorsak vagyunk, idén is vissza lehet hajigálni). A szupererő például kimerül abban, hogy nem megkéseljük közelharcban az ellenséges katonákat, hanem úgy hanyatt lökjük őket, hogy bele is halnak menten. Nincs lehetőség arra, hogy felkapjunk egy szemeteskonténert vagy egy autót, és odavágjuk csúnyán – az, hogy amúgy képesek lennénk ilyesmire, csak az előre rögzített átvezetőkből derül ki. Nagy kár ezért; persze lehet, hogy ha a fejlesztők belerakják a játékba ezt a lehetőséget, akkor meg azzal jönne mindenki,

75%

Ha kíváncsi vagy a tavalyi Call of Duty singleplayer tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/cod-ghosts-single

## A JÖVŐ ITT VAN

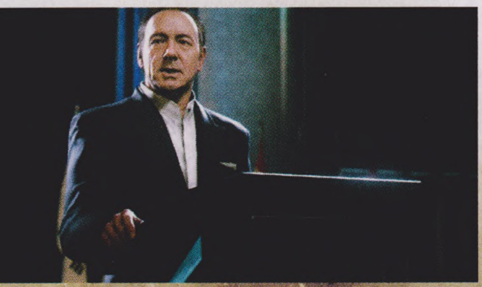
A CoD: AW készítőinek két célja volt a speciális kütyükkel: egyrészt hogy még izgalmasabb legyen miattuk a játék, másrészt hogy egy kis kóstolót adjanak abból, mi várható a következő néhány évtizedben. Természetesen az ellenséget a fal mögött is láthatóvá tévő gránát még nem nagyon létezik, de például az exoskeleton, vagyis a viselhető külső váz már nagyon közel van ahhoz, hogy a való életben is használják. Főleg a fizikai munkások, például a hajógyárakban dolgozók tudnák kihasználni az előnyeit, de a katonai felhasználás sincs messze. Ahogy a drónok sem ismeretlenek már: bár rajokban még csak mostanában kezdenek el közlekedni (pont egy magyar csapat találmányának köszönhetően), az biztos, hogy húsz év múlva valóság lesz a drónhadsereg. A sugárfegyver sem sci-fi teljesen: az USA hadserege pont a drónok és rakéták ellen vetne be hatalmas lézerágyúkat. Mágneses falmászókesztyűt sem készíteni nehéz, hanem használni. Csendgránát és minden felett lebegő maglev-járművek – na, ezekkel még bajban vagyunk kicsit, de pár év, és ez is megoldódik.

**Igen, most is ugyanaz a kotta: a világ összes feladatát neked, a főhősnek kell elvégezned.**

hogy na, tiszta Crysis. Hiába, nehéz kenyér a játékfejlesztés...

### E=COD2

Na de nemrég azt állítottam, hogy idén jobb a Call of Duty, mint korábban, azóta meg csak azt bizonygatom, hogy hát tök ugyanolyan, mint eddig. Az egyenlet megoldása az, hogy idén sikerült két fokkal jobb karaktereket tenni az egy fokkal jobb történetbe, és ezt most nem csak azért mondom, mert Kevin Spacey játssza a főgonoszt. Sőt, Spacey tulajdonképpen ugyanazt hozza, mint amit a House of Cardsban megszoktunk tőle (aki nem tudja, miről beszélek, az az új CoD helyett pótolja az elmúlt évek legjobb tévészériáját). Ám érezhető, hogy talán pont a tripla-A kaliberű színész szereplése miatt a készítők ritkábban követték el a szokásos hibákat, így bár most is vannak sablonos jelenetek bőven, a játék filmként is megállja a helyét. Na, nem Clint Eastwood háborús remekműveire kell gondolni, inkább olyan, mintha a Feláldozhatókba véletlenül bekerült volna egy-egy igazi színész is.



Ami miatt viszont haragudhatunk a készítőkre, az az, hogy a mellékes extrák, amikkel fel akarják dobni a játékot, tulajdonképpen értéktelen papírmasék. Vegyük például a már emlegetett fejlődési rendszert. Elméletileg a játékban elért teljesítményünkért (fejlövések, lelőtt ellenségek száma, ilyesmi) cserébe fejlesztésekre költhető pontokhoz jutunk. Már eleve az sem szép, hogy szinte ugyanazokat a lehetőségeket kapjuk, mint akármelyik másik játékban (gyorsabb tárcsere, erősebb páncél), a fő probléma, hogy tulajdonképpen nulla jelentősége van annak, hogy mit választunk, a játék semennyire sem lesz más attól, hogy mondjuk nagyobb erejű visszarúgást semlegesít a robotruhánk, vagy hogy több gránátot akaszthatunk az övünkre.

### ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Intel Core i3-530 2,93 GHz vagy AMD Phenom II X4 810 2,6 GHz, 6 GB RAM, 1 GB DirectX 11 VGA, 55 GB HDD, 64 bites Windows 7 vagy Windows 8

Az Advanced Warfare az átlagos diák, aki pont csak annyi energiát áldoz a feladatra, amivel megkapja a hármasát, de ennél többre nem hajlandó.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | **85%** |
| HANG: | **80%** |
| JÁTÉKÉLMÉNY: | **70%** |

**PRO**

**Az elmúlt 3-4 év legjobb története, rokonszenves szereplőkkel és filmszerű megoldásokkal.**

**KONTRA**

**Ünnepnap lesz, mikor végre nem egy csőben rohanunk előre, szkriptelt események között lavírozva.**

**75%**

### ÖNPARÓDIA

Nagyon hiányzik megint a döntés lehetősége, főleg azért, mert kivételesen olyan fordulatot is vesz a történet, ahol simán beleférne, hogy úgy határozunk, a gonosszal értünk egyet. Jó, ez egyben azt is jelentené, hogy tömeggyilkosságban segédkeznénk, de hát azért vannak a videojátékok, hogy az ilyesmit mindenféle veszélytől mentesen kipróbálhassuk. Ráadásul a CoD-tól nem is áll messze ez a fajta gondolkodásmód, elég csak a No Russianre gondolni. És most sem sikerült nevetséges jelenet nélkül megúszni a hatórás kampányt: az egyik pályán ugyanis Frogger-módra kell átóvatoskodnunk magunkat egy kétszer négysávos, zajos autópályán.

Az Activision mindent megtett, hogy a Battlefield dupla bénázása miatt kapott előnyt kihasználja. Bevetett híres hollywoodi színészt, bevetette a jövő nagyon is elképzelhető technológiáit, még az ősrégi grafikusmotort is a teljesítőképessége határára húzták. Mégis, ebből az egészből főleg az derül ki, hogy mindez már kevés ahhoz, hogy a CoD továbbra is sikeres maradjon hosszabb távon. Még nem tartunk ott, hogy úgy érezzük, az egyjátékos hadjárat csak azért készült, mert a fejlesztő nem merte azt mondani, hogy tök mindegy, úgyis mindenki a multiért veszi a CoD-ot, de ez nem azért van, mert bármilyen irányba is lépett volna a sorozat játékmechanikai szempontból. Viszont filmnek már nagyon jó az élmény.

# CALL OF DUTY® ADVANCED WARFARE

## MULTIPLAYER TESZT

[ÍRTA WILSON] **Bár a fő fejlesztőcsapat elvileg teljesen új, a Call of Duty multiplayere tulajdonképpen idén is pont ugyanolyan, mint az elmúlt fél évtizedben – de talán pontosan ezt várják azok is, akik minden évben beruháznak rá.**

Az egymillió dolláros kérdés: mikor és hogyan fog megújulni a Call of Duty multiplayer része, ha egyáltalán és ha valaha? Állítólag tavaly már gyökeresen megváltozott (mi lemaradtunk volna róla?), idén pedig egyenesen forradalmat ígértek a Sledgehammer Gamesnél, az Advanced Warfare fejlesztőcsapatánál, de körülbelül úgy teljesítették ezt, mint a mesében a Mátyás király színe elé vonuló leányka: hoztak is, meg nem is.

A jetpackek miatt kizárólag a belső tereknél érezheti magát minimálisan biztonságban az ember.

### TOVÁBBFEJLESZTETT HADVISELÉS

Az Advanced Warfare multiplayeréről nagy vonalakban azt kell tudni, hogy pontosan ugyanolyan, mint amit még sok-sok évvel ezelőtt a Modern Warfare alkotói kitaláltak, és a stafétabotot átvevő csapatok azóta is azt a modellt finomhangolják, toldozgatják-foltozgatják, anélkül, hogy drasztikusan benyúlnának a motorháztető alá. Ez két okból is érthető: egyrészt, mert senki se akar minden idők egyik legsikeresebb és legnépszerűbb online módjának elrontója lenni, másrészt pedig nem is biztos, hogy a fő célközönség örülne annak, ha egyik napról a másikra teljesen mást kapnának Call of Duty címszó alatt.

Éppen ezért az Advanced Warfare nem is forgatja fel fenekestül a dolgokat, sőt, első látásra az új térképeken és eszközökön kívül az égvilágon semmi olyat sem ad a sorozathoz, amit ne tudtak volna a Modern Warfare-ek vagy a legutóbbi Black Ops. Ennek megfelelően a playlistben sincsenek drasztikus változások: még mindig a Team Deatmatch, a Kill Confirmed, a Hardpoint és a Domination a sláger, ezeket választva lehet a leggyorsabban játékosokat és meccset találni.

### GRUPPEN

Játékmódból igazából egy új van, az Uplink, mely leginkább az amerikai focira emlékeztet. Itt a csapatoknak egy apró, labdához hasonló eszközt kell eljuttatniuk az ellenfél bázisára, így szerezve pontot. Ez persze csöppet sem egyszerű, főleg annak, aki épp a horda szerepét tölti be, fegyvert ilyenkor ugyanis nem használhat, csak a társakra és a rosszul érző opponensek bénaságára számíthat. Hosszú távon nem is annyira szórakoztató, inkább két „rendes" meccs között, amolyan levezetésnek-átkötésnek használható, és úgy se sokáig, elsősorban azért, mert iszonyatosan frusztráló. A labdával akár pár métert megtenni is percekig tarthat, és persze a Call of Duty alapszabálya itt is dolgozik: az emberek 80 százaléka magasról tesz arra, mit kell csinálni, és inkább deathmatchként kezeli ezt is.

A teljes igazsághoz persze hozzátartozik, hogy az Uplink mellé sikerült betuszkolni egy másik újdonságot is, a Momentumot, de ez sem teljesen új – a Call of Duty 3-ban és a World at Warban szereplő Tug of War újragondolásáról van szó, ami olyan, mint egy lineáris Domination, ahol a két csapatnak egymás után következő pontokat kell elfoglalnia. A meccs a térkép közepén kezdődik, és innen indulnak meg az emberek a másik oldal irányába, vagyis egyre közelebb az ellenfél bázisához. A zászlófoglalást a killek gyorsítják, tehát minél gyorsabban gyűlnek a skalpok, annál tempósabban lehet közelíteni a következő pont felé. A Momentum így lényegében az Advanced Warfare legtempósabb és legkaotikusabb módja, ahol szerencsére azért egyedül is lehet boldogulni...

...de csak jó felszereléssel. Az AW az eredetileg a Black Opsban debütált „Pick" rendszert viszi tovább, azzal a különbséggel, hogy itt már 13 slot tölthető fel, vagyis a karakterlapon most is pontosan ennyi rubrika található. 3 a perkekhez tartozik, 3 a killstreakekhez,

**ADATOK**

KIADÓ
**Activision**

FEJLESZTŐ
**Sledgehammer Games / Raven Software**

MŰFAJ
**FPS**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**Call of Duty: Black Ops 2**
2012 (ACTIVISION)

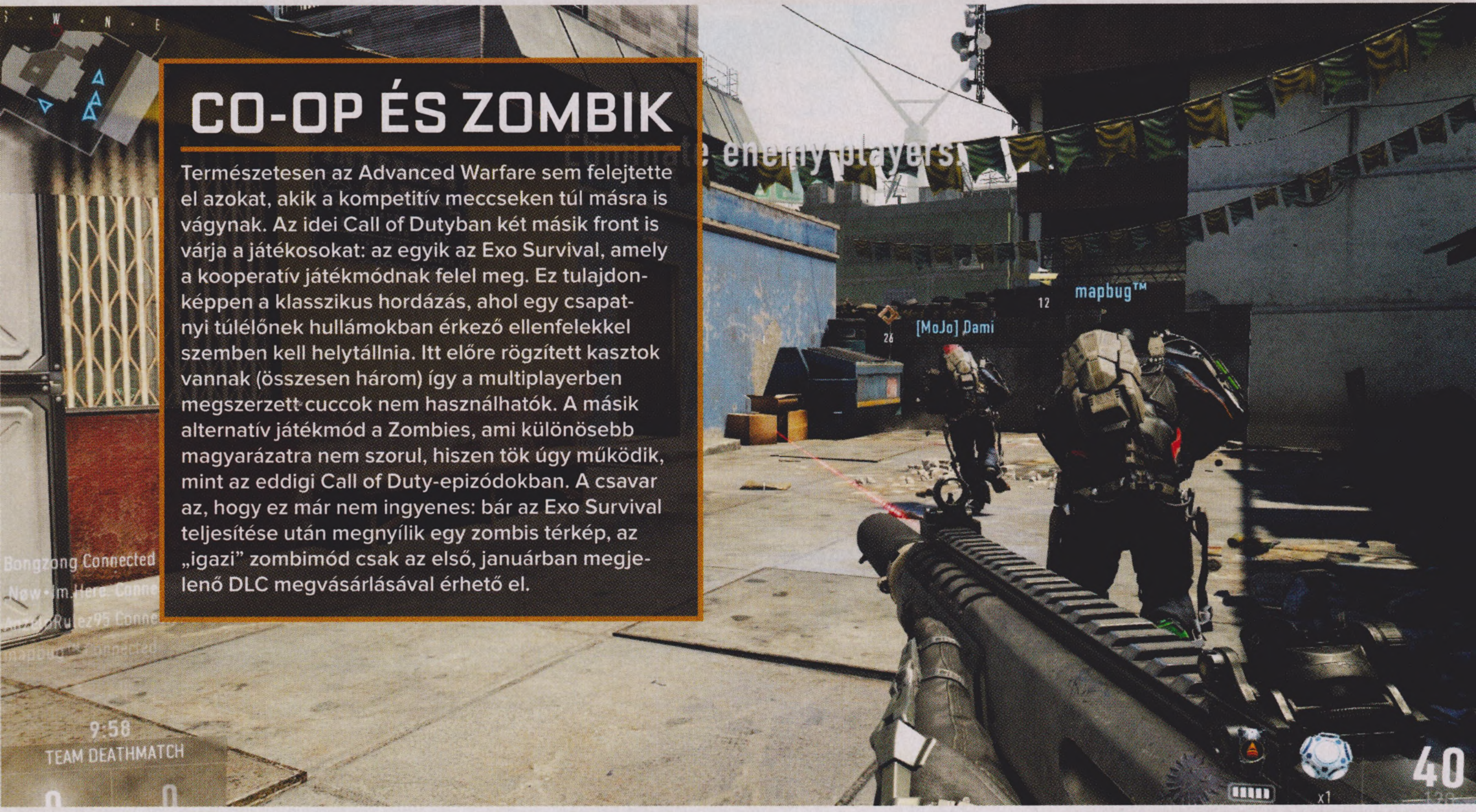
**Call of Duty: Ghosts**
2013 (ACTIVISION)

80%

Ha kíváncsi vagy a tavalyi Call of Duty multiplayer tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/cod-ghosts-multi

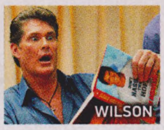



# CO-OP ÉS ZOMBIK

Természetesen az Advanced Warfare sem felejtette el azokat, akik a kompetitív meccseken túl másra is vágynak. Az idei Call of Dutyban két másik front is várja a játékosokat: az egyik az Exo Survival, amely a kooperatív játékmódnak felel meg. Ez tulajdonképpen a klasszikus hordázás, ahol egy csapatnyi túlélőnek hullámokban érkező ellenfelekkel szemben kell helytállnia. Itt előre rögzített kasztok vannak (összesen három) így a multiplayerben megszerzett cuccok nem használhatók. A másik alternatív játékmód a Zombies, ami különösebb magyarázatra nem szorul, hiszen tök úgy működik, mint az eddigi Call of Duty-epizódokban. A csavar az, hogy ez már nem ingyenes: bár az Exo Survival teljesítése után megnyílik egy zombis térkép, az „igazi" zombimód csak az első, januárban megjelenő DLC megvásárlásával érhető el.

1-1 az elsődleges és a másodlagos fegyverekhez, ezek alatt 3-3 a rájuk rakható kiegészítőkre, míg a képernyő alján további foglalatok helyezkednek el az úgynevezett wildcardok számára, melyek segítségével lehet például egynél több kiegészítőt rakni a fegyverekre. A Pick 13 metódus továbbra is a nyitottságot és a maximális testre szabhatóságot szolgálja és garantálja, hiszen tényleg teljes egészében a saját játékstílushoz, és persze a játékmódhoz lehet szabni a karaktert. Ezen a téren igazából egy nagy újdonság van, a killstreakek fejlesztése: mindegyikhez extra tulajdonság rendelhető, ezzel növelve mondjuk a sebzésüket vagy az időtartamukat. A trükk az, hogy minden fejlesztés súlyos pontokat dob a streakekre, vagyis megnöveli azt a pontmennyiséget, amit el kell érni a megnyitásukhoz – de hát valamit valamiért, ugye.

## ÉRTÉKELÉS




**GÉPIGÉNY**

Intel Core i3-530 2,93 GHz vagy AMD Phenom II X4 810 2,6 GHz 6 GB RAM, 1 GB DirectX 11 VGA, 55 GB HDD, 64 bites Windows 7 vagy Windows 8

Az Advanced Warfare multijában ugyan van újdonság, de egyáltalán nem annyi, amennyire a sorozatnak szüksége lenne. Tisztességes, tartalomban gazdag epizód, pont, mint minden évben..

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

**PRO**
**Gazdag tartalom, döbbenetesen mély testre szabhatóság, új játékelemek.**

**KONTRA**
**Semmi igazi innováció, és a játékmódok is a régiek.**

**75%**

A régebbi epizódokban is fellelhető funkciók visszahozása ezúttal még magára az irányított karakterre is kiterjed: a Ghostban hatalmas sikere volt a valós pénzért is megvehető fegyverskineknek, most viszont már a teljes ruházat átszabható. Lecserélhető a viselt nadrág, a kesztyű, a sapka vagy akár a páncél is. Az alapból lezárt kínálatot challenge-ek teljesítésével lehet megnyitni, illetve bizonyos mérföldkövek, például egy adott szint elérése után járó, úgynevezett supply drop ládák kinyitásával lehet bővíteni, utóbbiak esetében viszont nem ritka, hogy olyan cucc esik ki, ami csak pár percnyi (!) játékidőig érhető el, utána szőrén-szálán eltűnik, és újra meg kell nyitni. Ha belegondolunk a free-to-play

csak kicsiben. Az igazság mégis az, hogy hosszú távon ez azért nem forgatja fel fenekestül a multiplayert: ugyanúgy körbe-körbe rohangálunk egy cipősdoboz méretű pályán, ugyanazokkal a nem éppen futurisztikus fegyverekkel és perkekkel

**Az Advanced Warfare multija még mindig nem hozta el a forradalmat: arra bizony még várnunk kell, ki tudja, meddig.**

shooterek némelyikénél használt „béreld vagy vásárold meg a fegyvereket és a kiegészítőket" modellbe, akkor tudjuk, hogy az AW-nál is mire megy ki a játék...

### SZÁLLJ EL, KISMADÁR

Az Advanced Warfare multiplayer módjában azért van egy hatalmas újítás: az exók szerepeltetése. A kampányból áthúzott különleges öltözék alapvetően változtatja meg az eddig használt stratégiákat, hiszen nincs biztos menedék, nem nagyon lehet campelni, várva az odatévedő prédákat, ugyanis szó szerint bármelyik irányból érkezhet az ellenfél. Az elrugaszkodás, a dupla ugrás, a lebegés, a parkour-mozgások és az ezeket erősítő perkek miatt végre nem csak a földre és a pár háztetőre van korlátozva a játéktér, hanem a pálya egészére. Épületekre lehet felmászni, táblákon csüngeni – az egész nagyon hasonlít a Titanfallhoz, kapva el mindenkit, aki csak a célkereszt elé kerül. Ráadásul maguk a pályák sem túl karakteresek, hiába van belőlük sok, jó, ha ennek az egytizede emlékezetes – sőt, már most fel lehet ismerni korábbi térképek alapelrendezését, vagyis megint sikerült picit átalakítani és átskinezni pár jól bevált harcteret. Persze ez egy, már a tizedik részhez közelítő sorozatnál egyáltalán nem meglepő, és az Advanced Warfare se lesz ettől rossz játék. Élvezetes, pörgős, csak épp szinte semmiben sem különbözik attól, mint amit az elmúlt évtizedben kaptunk.

# Jagged Alliance Flashback

[ÍRTA MIGUEL] **A KICKSTARTER VESZÉLYES HELY. NÉHA OLYAN DOLGOK SZÜLETNEK OTT, MINT A WASTELAND 2, NÉHA MEG OLYANOK, AMIKET LEGSZÍVESEBBEN ELFELEJTENÉNK. AZ UTÓBBIAK KÖZÉ TARTOZIK SAJNOS A JAGGED ALLIANCE: FLASHBACK IS.**

Nem fizetünk előre olyan dologért, ami a „túl szép, hogy igaz legyen" kategóriába tartozik. Hogy ennél is pontosabb legyek: nem szállunk be olyan cucc Kickstarter-kampányába, ami épphogy összeszedi az alap keretösszeget. Nem, mi, magyarok, csak olyan dologba szálljunk be, ami pár nap alatt benyalja a célösszeg többszörösét, mert akkor tuti nem történik velünk az, mint azokkal, akik elhitték, hogy a Jagged Alliance című kultjáték első két csodálatos része után végre kapnak egy újabb, szintén csodálatos részt. A Jagged Alliance sorozatot úgy a legkönnyebb összefoglalni, ha eláruljuk, hogy a trópusi hangulatú, nagyon kemény taktikázásra alapozó, amúgy körökre osztott harcrendszerű második részt az év stratégiai játékává választották 1999-ben, annak ellenére, hogy grafikai szempontból már akkor is inkább csúnyácska és elavult volt.

A játékmenet ugyanis mindenért kárpótolt. A harcrendszer fantasztikusan működött, nem csak üres ígéret volt az, hogy egy-egy helyzetet száz különböző módon oldhattunk meg. Hihetetlen mennyiségű fegyver és kütyü volt a játékban, a katonák valóban saját személyiséggel bírtak, és még valamicske kis háttérsztorit is kaptunk, szintén érdekes szereplőkkel és humoros átvezetőkkel. Na, hát pont ez az, ami a kickstarteres utódból hiányzik.

**ADATOK**

KIADÓ
**Full Control**

FEJLESZTŐ
**Full Control**

MŰFAJ
**sRPG**

MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

**Jagged Alliance: Back in Action**
2012 (KALYPSO)

**Jagged Alliance Online**
2013 (CLIFFHANGER)

### AZ ELEJÉN MÉG VAN REMÉNY

Az alaptörténet szerint megint egy válogatott zsoldoscsapat élén haladva kell felszabadítanunk egy szigetet a gonosz elnyomó rémuralma alól. Ez úgy megy, hogy a csapatunkat a térképen vezényelve egy adott szektorba irányítjuk, és ott igyekszünk halomra lőni minden ellenséges katonát. A JA eredetileg arról szól, hogy szép lassan, átgondolva vezetjük a csapatunkat. Figyelünk olyasmire, hogy az egyes katonáinkat stratégiailag jó helyre vigyük, mindig legyen valami fedezék a közelben, mindig fedezzük az épp mozgó embert, mindig legyen valaki, aki rálát a harctér legnagyobb részére. Ez az eredeti részekben folyamatos és izgalmas sompolygáshoz vezet, minden egyes ajtónyitás egy jól megtervezett invázió.

Sokat gondolkodtam, hogy pontosan hol kezdjem a sárba tiporni a játékot, és talán ez a legjobb pont: a Jagged Alliance: Flashbackben nincsenek ajtók. A fejlesztők a lehető legegyszerűbben oldották meg azt, hogy az ezekhez köthető dolgokat is le kellett volna programozni. Ha nincs ajtó, nem kell bíbelődni az ajtónyitással, a zárt bejáratok feltörésével (nem kell se álkulcs, se feszítővas, se szétlőhető zár), hogy az általunk bezárt, sőt, csapdával felszerelt nyílászárókról már ne is beszéljek. És ez az a gondolkodásmód, ami az egész játékot elkíséri. Hű, egy csomó gond lenne abból, ha beletennénk valamit a játékba? Akkor hagyjuk ki! Ezért nincsenek más, kinyitható dolgok sem, szóval a ládákat is felejtsd el. Sőt, a tetőre sem fogsz felmászni, hogy a mesterlövészed onnan ossza a halált, mert hát az annyira 1999, hogy plusz egy szintet bele kell kódolni a játékba.

Így nem kerültek bele olyan lehetőségek sem, mint például a fegyverek cicomázhatósága. Nincs lézeres célzó, nincs hosszabb cső, de még egy átkozott

**Egyértelműen látszik, hogy a csapat vagy nem akart, vagy nem tudott több időt szentelni a játékra, így egy ponton megálltak, és az lett a „teljes változat".**

teleszkópot vagy hangtompítót sem csattinthatunk fel egy puskára, pedig hát egy alapvetően kommandózásra építő játéktól ez talán nem lenne akkora elvárás.

### KIS PÉNZ, KIS FOCI

A Jagged Alliance mindig is a kérlelhetetlen harcrendszeréről volt híres, ahol, ha nem vigyáztál, két másodperc alatt elbukhattad a féltve őrizgetett zsoldosaidat. A JAF ezt a kérlelhetetlenséget egyszerű idiotizmusra cserélte. Az ellenfelek értelmi képessége inkább egy közepesen képzett ork szintjén mozog, a fő taktikájuk csak annyi, hogy futnak felénk, esetleg lehasalnak valami mögé, és onnan lődöznek, attól teljesen függetlenül, hogy el is találják-e az embereink valamelyikét, vagy csak a környezetet szórják meg lukakkal. Mármint ezt most csak úgy képletesen értem, mert golyónyomok, azok nem maradnak a falon, hagyjuk már, hát már az is ünnepélyes pillanat, ha véletlenül arca van egy-egy katonának.

A harccal kapcsolatban azonban ezer másik probléma van még. Az a jobbik fele, mikor 104 százalékos találati bizonyosságot ír ki a program, függetlenül attól, hogy nem is igazán tudom elképzelni az ilyesmit. El sem sütjük a fegyvert, mégis eltaláljuk a célpontot? Eltaláljuk, aztán megint eltaláljuk, ugyanazzal a lőszerrel? Mindegy, ennél sokkal idegesítőbb, mikor úgy jövünk rá, hogy ez a célzási rendszer véletlenszerűen dobálja a számokat, hogy 85 százalékos esélynél öt lövésből pontosan nullaszor találjuk el a célpontot. Én nem vagyok egy valószínűségszámítási zseni, de most vagy én értettem félre valamit ennél a százalékszámítási dolognál, vagy a Full Control programozói.

Vannak még olyan apróságok, mint az, hogy túlságosan szűk a sáv, amiben az embereink látják a célpontokat, hogy hiába költünk el több akciópontot, az istennek se nő az esély (vagyis tök mindegy, hogy célzunk-e hosszasan, vagy nem), és hogy sokszor egymástól néhány méternyire, a puszta mezőn, fedezék nélkül álló emberek lövöldöznek egymásra, mindenféle hatás nélkül. Ja, a fedezéket jelző rendszert egy az egyben az XCOM: Enemy Unknownból lopták, tudjátok, teli pajzs: fedezék, félig teli pajzs: kilógsz, meg fogsz halni. Mondjuk a JAF-ban néha akkor is meghalsz, ha a tökéletes fedezék mögött fekszel: az ellenség eltalál, de te nem is látod őt, és ez elég sportszerűtlen.

**AZ ELMÚLT 10 ÉVBEN TÖBBSZÖR LE KELLETT MÁR ÍRNUNK, HOGY EZ MÉG MINDIG NEM AZ A MÉLTÓ FOLYTATÁS.**

Ebben a játékban is lehetséges az, hogy az elfoglalt szektorok lakosságából fegyveres milíciát képzel, csak az a baj, hogy az már nem lehetséges, hogy ez a milícia esetleg meg is védje a szektort, viszont a harcban nem tudsz nekik segíteni. Hihetetlenül idegesítő ez, mert tulajdonképpen folyamatosan, újra és újra vissza kell foglalgatni ugyanazokat a pályákat.

### TALÁN MAJD FÉL ÉV MÚLVA

Van olyan ötlet, ami elsőre nem tűnik hülyeségnek. Ilyen az, hogy a találat attól függően okoz sérülést, hogy hol éri az áldozatot; akciópont (ami az egy körben lehetséges tevékenységeket, lépéseket, lövéseket határozza meg) például csak akkor veszít valaki, ha a lábát találják el. Ez egész addig tűnik logikusnak, míg mellkason nem durrantunk valakit kétszer egy 45-ös Colttal, és ez a valaki nem rohan még felénk 10 métert, és nem lő ránk kétszer. Vagy akár többször.

Hosszasan lehet még folytatni, hogy mennyi minden nem működik a játékban. Állítólag lehet lopakodni. Állítólag. Hagyjuk is. A zene és a hangok például igazából csak jelzésértékűek, bár van néhány, amit szerintem simán csak lenyúltak a JA2-ből. Mármint nem lenne azzal baj, hogy így oldják meg a dolgokat, a JAF készítői egyértelműen elmondták már az elején, hogy az ő játékuk afféle tisztelgés lesz a Jagged Alliance korábbi részei előtt, de azért ennek nem az a módja, hogy átveszszük a hangfájlokat, és semmit nem csinálunk meg, ami ennél bonyolultabb.

A cikk írásakor már a hatodik javítócsomag jött ki a játékhoz, és állítólag folyamatosan kerülnek majd be az újabb és újabb funkciók. Én azt javaslom, hogy várj a vásárlással jó fél évet, és ha még mindig jönnek a frissítések, esetleg nézd meg, mit tud a cucc. Vagy inkább vedd meg a JA2-t a GoG-on, és próbáld ki, milyen az igazi játékélmény, és ne dobj ki pénzt egy ilyen félreértésre, mint a Flashback. A fejlesztők szerint azért lett olyan, amilyen, mert csak az eredeti célösszeget sikerült összegyűjteni, és abba ennyi fért bele. Ezzel a magyarázattal csak az a baj, hogy amennyiben ők is tudták, hogy kevés, egyáltalán miért álltak neki?

## SZŰKEN MÉRD A PÉNZED

A Kickstarter kiváló hely, olyan dolgok forrása, amik amúgy talán sosem valósulhattak volna meg. Ennek ellenére a Jagged Alliance: Flashbackhez hasonló játékok mutatják meg a legjobban, miért érdemes vigyázni, mire adunk pénzt tulajdonképpen anélkül, hogy a legkisebb biztosítékunk is lenne arra, hogy kapunk majd egyszer cserébe valamit. A legfontosabb, amit a cikkben is említettem már: csak akkor érdemes beszállni, ha a projekt látványosan nagy siker. Persze ez sem biztosíték, még a célösszeg többszörösét pár nap alatt összegyűjtő projektek is képesek hatalmas csúszásokra, és még azokból is lehet tűzre való szemét (Planetary Annihilation, hogy csak egy friss csalódást említsek meg). Érdemes megnézni, hogy mennyire megbízható, neves fejlesztőcsapatról van szó, és nem szabad többet kiadni a játékért előre, mint amennyiért a végleges változatot is megkapnánk. Akármennyire is nagy rajongója vagy a dolognak, valószínű, hogy jobban jársz, ha vársz. Legrosszabb esetben a megjelenés után fél évvel veszed majd meg, leértékelve. Oké, fél év hosszú idő, de ha már amúgy is évtizedeket vártál egy folytatásra, simán belefér, és legalább nem csalódsz nagyot.

Bár vannak a szokásosnál látványosabb helyszínek, ezek száma is annyira alacsony, hogy egész egyszerűen nem lehet beletörődni: ennél sokkal több tartalom kellene a minimális elégedettséghez.

**ÉRTÉKELÉS**

**GÉPIGÉNY**

Intel i3 vagy hasonló AMD processzor, 4 GB RAM, Intel 4400 / AMD HD 6670 5 GB HDD

Ha tényleg folyamatosan jönnek majd a javítások, talán egyszer még erős közepes játék is lehet belőle.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **40%**

**PRO**

**Eszünkbe juttatja, milyen jó játék volt a JA 1999-ben.**

**KONTRA**

**Félkész, ötlettelen, alapvető elgondolásbéli hibáktól hemzsegő izé ez.**

# 40%

# BATTLEFIELD 4
## FINAL STAND

**[ÍRTA CHRIS] Végső állomásához érkezett a Battlefield 4-vonat, melyről leszállva végre kimoshatjuk szánkból azt a keserű szájízt, amit az utazás elején összeszedtünk. A Final Stand érkezésével bezárul a kör – ez itt bizony a Premium-csomag legérdekesebb darabja!**

Mintha csak tegnap lett volna, amikor megjelent a Battlefield-sorozat negyedik része. A modern háborús FPS alaposan megosztotta a játékostársadalmat, hiszen sokan képtelenek voltak elnézni annak bugoktól és hibáktól hemzsegő startját, mások viszont megszállottan gyilkolták benne egymást a számtalan multis pálya valamelyikén. Az elmúlt hónapokban sikerült kigyomlálni a hibáit, és rendre érkeztek a szokásos tartalmak is hozzá. A sort a Second Assault DLC nyitotta, amelyben visszaköszöntek ránk a Battlefield-sorozat klasszikus térképei, majd érkezett a China Rising, amiben bemutatkoztak a bombázók is. Pár hónappal később befutott a Naval Strike, amiben egy új játékmódban lőhették halomra egymást a karosszékkatonák, pár hónappal később pedig már jött is a következő DLC, a Dragon's Teeth. Az idei év végén aztán véget ért a móka: megjelent a Battlefield 4 utolsó kiegészítőcsomagja, a Final Stand, amely erősen odateszi magát, hogy rajongói kedvében járjon.

### VÁR A JÖVŐ

Őszintén bevalljuk, hogy nem tudunk túl nagy meglepetésekkel szolgálni cikkünkben, amikor elkezdjük feszegetni, mi található a Final Standben. Az elmúlt évek alatt a Battlefield-sorozat alkotói ugyanis bejárt utat követve alkották meg annak kiegészítőit, melyek mindegyikében négy új pálya, kilenc új assignment, pár új kütyü, na és esetenként egy-két új fegyver kapott helyet. Sajnos ezen a téren most sem számíthatunk meglepő fordulatokra, a Final Stand tehát mondhatni a szokásos tartalmat hozza. Mégis kicsit rendhagyóak voltak a készítők, ugyanis nemcsak térben, hanem időben is ugrottunk egy aprót, a dátum ugyanis ezúttal már 2020, a helyszín pedig

a fagyos Oroszország, amelynek tundráin és hegycsúcsai közt elrejtett haditechnikai kutatóbázisokra lelnek az amerikaiak. A 2014-es háború eszkalálódása nem vezetett semmi jóra, az orosz és a kínai csapatok katonái pedig utolsó tartalékaikat élik fel, hogy megállítsák az amerikai ellentámadást. Végső elkeseredésükben az oroszok titkos katonai fejlesztésekbe kezdenek, és olyan modern harci gépeket álmodnak meg, melyekkel megfordíthatják a háború számukra vészesnek tűnő kimenetelét. Hatalmas lépegetők, lebegő tankok és brutális szuperfegyverek kerülnek le a tervezőasztalokról, melyek prototípusai már bevethető állapotban rejtőznek valahol Oroszország mélyén. E háborúba pottyanunk bele most, s végre megtudhatjuk, hogy mit rejt számunkra a jövő.

A csomag tehát négy új pályával nyit, melyek ezúttal is egészen káprázatosra sikeredtek. A Dragon's Teethszel ellentétben ezek a térképek eszméletlenül nagyok, hatalmas területeket kell bejárnia azoknak, akik valamilyen okból kifolyólag gyalogszerrel próbálnak meg főbázisukról eljutni a frontvonalak közelébe. Ezért aztán többnyire a járművek dominálnak mindenhol, tehát tankokban, helikopterekben, vadászgépekben és különféle transzporterekben fogjuk eltölteni időnk nagy részét. Persze akadnak jól kialakított, gyalogsági harcra kihegyezett területek is mindegyik pályán, amelyek általában megközelíthetetlenek járművekkel. Barlangok, hegy oldalába vájt titkos hangárrendszerek, földalatti katakombák hálózzák be az orosz létesítményeket, melyeken keresztül váratlan támadásokat intézhetnek a játékosok a másik fél ellen. Új játékmódot ezúttal nem kapunk, tehát szórakozásnak maradtak a jól bevált Conquest, Rush, CTF és egyéb mókák, ám megjelent néhány új játékszer, melyeket tuti kedvelni fogunk. Már amennyiben rá tudjuk tenni a mancsunkat valamelyikre.

### A LÁNCTALP A MÚLTÉ

A Final Stand leglátványosabb részét a jövő arzenálja alkotja, ami új járműveket, katonai kütyüket és fegyvereket jelent. Kezdjük talán a járművekkel, azok közül is a lebegő tankkal, mely ismerős lehet a Battlefield 2142 játékosai számára. Igen, ez a páncélos már lánctalpak nélkül, csendben lebeg a föld felett, így az elméletileg jóval hatékonyabban

**ADATOK**

KIADÓ
**Electronic Arts**

FEJLESZTŐ
**DICE**

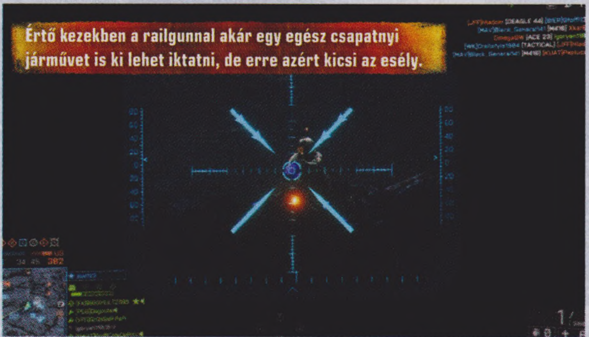
MŰFAJ
**FPS**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**Battlefield 4: Dragon's Teeth**
2014 (EA)

**Battlefield 4: Naval Strike**
2014 (EA)



Értő kezekben a railgunnal akár egy egész csapatnyi járművet is ki lehet iktatni, de erre azért kicsi az esély.

Ha kíváncsi vagy a legutóbbi Battlefield 4 DLC tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

80%

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/bf4-dragons-teeth

# FINAL STAND FELADATOK (ASSIGNMENTS)

**A Battlefield 4 egyik legérdekesebb kihívásait az úgynevezett assignmentek, azaz feladatok teljesítése jelenti, melyekből a Final Stand érkezésével is kaptunk pár újat. Lássuk most szép sorban ezeket!**

### HOVER TANK HARBINGER

**KÖVETELMÉNYEK:**
- Pusztíts el 15 járművet a HT-95 Levkovval
- Tölts 10 percet összesen a HT-95 Levkovban

**JUTALOM:**
HT-95 Levkov dögcédula

### MECHANIZED MAYHEM

**KÖVETELMÉNYEK:**
- Szerezz 25 killt a Schipunov 42-vel
- Tölts el összesen 5 percet a levegőben a launch pod segítségével

**JUTALOM:**
Tundra festés

### XD-1 DEATHBRINGER

**KÖVETELMÉNYEK:**
- Ölj meg 30 játékost az XD-1 Accipiterrel
- Reptesd 3 kilométernyit az XD-1 Accipitert

**JUTALOM:**
XD-1 Accipiter dögcédula

### SNOWMOBILE SLAYER

**KÖVETELMÉNYEK:**
- Gázolj halálra 10 embert motoros hószánnal
- Legyél összesen 5 percig a levegőben hószánnal

**JUTALOM:**
Snowmobile dögcédula

### RAILGUN RAMPAGE

**KÖVETELMÉNYEK:**
- Pusztíts el 10 járművet a Rorsch Mk-1-gyel
- Szerezz 25 killt a Rorsch Mk-1-gyel

**JUTALOM:**
Rorsch Mk-1 dögcédula

### EYE SPY

**KÖVETELMÉNYEK:**
- Szerezz 2 spotting ribbont
- Csinálj 20 killt DMR vagy Carbine fegyverekkel

**JUTALOM:**
Target Detector

### FROSTBITE

**KÖVETELMÉNYEK:**
- Játssz 10 órát a Final Stand kiegészítővel

Nyerj meg 10 mérkőzést az:
- Operation Whiteout pályán
- Hammerhead pályán
- Hangar 21 pályán
- Giants of Karelia pályán

**JUTALOM:**
Frostbite festés

### DISINFORMATION

**KÖVETELMÉNYEK:**
- Találj el 10 ellenfelet M84-es villanógránáttal
- Hozz össze 3 késeléses killt

**JUTALOM:**
DS-3 DECOY

Az új pályák valami elképesztően jól néznek ki, mindent kihoznak a Frostbite-motorból, amit csak lehetséges.

képes apróbb akadályokon áthatolni – gyakorlatban viszont a helyzet az, hogy ugyanúgy elakadhatunk vele egy nagyobb fának csapódva, vagy egy kiálló szikladarabra ráhajtva, de kétségtelen, hogy egészen új színt hoz a palettára. A tank különlegessége, hogy lövegtornyát külön nem forgathatjuk, ezért piszok nehéz megtanulni vele mozogni és lőni, cserébe nem nyújt semmi pluszt a hagyományos, lánctalpas felmenőjével szemben, ám meg kell hagyni, hogy eszméletlen jó hangja van. A DLC másik új járműve a motoros hószán, ami a csapatszállítók sorait erősíti; semmi extrát nem nyújt, viszont ne csodálkozz, ha elgázolnak vele: valaki tutira a dögcéduládra hajt (lásd külön!).

Igazából a kütyük felsorolásával kezd érdekessé válni a kiegészítő újdonságainak taglalása, melyekből hármat is kapunk. Az első a DS-3 zavaró, amit lehelyezve megtéveszthetjük az ellenség játékosait úgy, hogy fals jeleket küldünk a minitérképükre, és így egy nem létező célpontot kezdenek el hajkurászni. Rendkívül hasznos berendezés, csak ugye olyan pályákra való, ahol szűk, gyalogos harcok folynak, amiből a Final Stand esetében nincs sok. A következő megszerezhető cucc a Target Detector, ami lényegében egy fegyverkiegészítő. Ezt bármilyen mordályra rárakva egy automata spotoló berendezést kapunk, tehát amennyiben vállhoz emeljük azt a fegyvert, amin ez a berendezés van, akkor egy szűk szögben automatikusan megjelöljük az ellenfél játékosait a csapat számára. A soron következő kütyü már csak és kizárólag a Final Stand pályákon használható, ugyanis ezt nem lehet feloldani, kizárólag megtalálni, és így az elhalálozáskor bukjuk is. Ez az XD-1 Accipiter, tulajdonképpen egy irányítható robotrepülőgép, melynek különlegessége, hogy fedélzeti gépágyúja is van, tehát biztonságos távolból gyilkolhatjuk vele az ellenfél játékosait. Sajnos a tűzereje elég gyatra, de azért jó szórakozás meglepni vele pár sunnyogó mesterlövészt.

## ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

C2D 2,4 GHz CPU, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 3870 vagy nVidia Geforce 8800 GT 512 MB VGA, 30 GB HDD

A Last Stand érdekes kontextusba helyezi a Battlefield 4-et, ugyanis bepillantást kapunk a jövő haditechnikájába. Nosztalgiázni vágyó Battlefield 2142 játékosoknak kötelező darab.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | **90%** |
| HANG: | **80%** |
| JÁTÉKÉLMÉNY: | **80%** |

**PRO**

**Sci-fi arzenál, lebegő tankok, hasznos és érdekes kütyük – ez a Final Stand erőssége. A railgun pedig legalább olyan szuper, mint ahogyan hangzik.**

**KONTRA**

**64 fős pályákon nincs optimalizálva az új felszedhető fegyverek mennyisége, és kicsit csalódtunk, hogy nincsenek lépegetők sem.**

**84%**

### LÉZERPUSKÁT MINDENKINEK!

A kiegészítő legbrutálisabb újdonsága kétségtelenül a Rorsch Mk-1 nevezetű csodapuska, azaz a railgun, melyről sokan azt hitték, hogy teljesen fel fogja forgatni az amúgy is kényes erőviszonyokat a játékban, de szerencsére nem így történt. A félelem nem volt alaptalan, hiszen a puska hihetetlenül erősnek ígérkezett, és az is lett: egyetlen lövésével elpusztíthatunk bárkit, sőt, még helikoptereket és vadászgépeket is leszedhetünk vele. A gond csupán az, hogy átlag kétóránként kerülünk csak a közelébe egynek, ha pedig meg is szerezzük azt, pár másodpercen belül tutira agyonlőnek, mert másnak is fáj rá a foga. A railgun tehát nem egy hagyományos úton feloldható, azaz bárki számára elérhető szuperfegyver, hanem hasonlóan az XD-1 Accipiterhez, ez is csak pályákon található, felvehető holmi. A dolog pikantériája, hogy minden zónában csak egyetlen helyen lehet rálelni erre a villámló botra, tehát képzelhetitek, mekkora a tolongás a környékén, és mi történik azokkal, akik megkaparintják: a szerencsésebbek akár két lövést is le tudnak adni vele.

Mindezek ellenére elmondhatjuk, hogy a Final Stand egy kiváló DLC-je a Premium-csomagnak, hiszen a kapott tartalom rendkívül érdekessé, valamint újra csábítóvá teszi az alapjátékot. A lebegő tankok, a gyalogságot messzire kilövő ágyúk, a feloldható vagy felszedhető berendezések, na és persze a mindent ledaráló railgun kétségtelenül érdekesen hangzik, viszont jobb, ha felkészültök arra, hogy zsúfoltabb szervereken esélyetek sem lesz mindezek kipróbálására.

# Dragon Age Inquisition

[ÍRTA WILSON] **Nem nagyon volt még egy akkora hírnevű stúdió a világon, melyet úgy megtépáztak volna az évek és a ballépések, mint a kanadai gyökerű BioWare-t. Előbb a Dragon Age 2-vel okoztak orbitális csalódást, aztán a Mass Effect 3 lezárásával, aminek a kínjait életük végéig nyögni fogják – és közben az austini részlegük eltapsolt pár százmillió dollárt egy hatalmasat bukó MMORPG-re.**

A helyzet súlyosságát mi sem példázza jobban, mint az, hogy még a két alapítónak, az 1995 óta a játékiparban tevékenykedő, eredetileg orvosi végzettségű Ray Muzykának és Greg Zeschuknak is távoznia kellett azért, hogy az egyre több negatív hírben szereplő BioWare körül megnyugodjanak a kedélyek, ráadásul a távozásuk hírét pont a Dragon Age: Inquisition beharangozásának másnapjára, 2012. szeptember 18-ára időzítették. A páros nem szimplán hátrahagyta gyermekét, de az egész játékiparból is kiszállt: Muzyka manapság mint profi pókeres ismert, Zeschuk pedig azóta a kézműves sörfőzés rejtelmeit kutatja távoli sci-fi- és fantasyvilágok kitalálása helyett.

A bajok persze már jóval korábban kezdődtek, egyesek szerint akkor, mikor 2007-ben az Electronic Arts felvásárolta a stúdiót. Ezzel ugyan megnyílt előttük a világ összes pénze – a piacvezető akkor még nem az Activision volt, hanem az EA –, ráadásul pont ekkor készültek kiadni első „új generációs" játékukat, a sci-fi témájú Mass Effectet, de sokkal több vasat tartottak a tűzben. Az egész világot meglepve (hiszen addig kizárólag hardcore RPG-ket készítettek) egy Nintendo DS-epizóddal hozzájárultak a Sonic-sagához, de igazából egy olyan projektjük volt, amire régóta pontot szerettek volna tenni – a Dragon Age: Origins.

### SÁRKÁNY ELLEN...

Hogy megértsük, miért volt akkora kihívás tető alá hozni napjaink egyik meghatározó szerepjáték-sorozatát, ahhoz tudnunk kell, hogy eredetileg a 2004-es E3-on harangozták be, hogy aztán közel négy éven keresztül egyáltalán ne is beszéljenek róla. Igazából azóta se tudjuk pontosan, hogy mi volt az valódi probléma: az nyilvánvaló, hogy a stúdió le volt terhelve (minden idők talán legjobb Star Wars játékán, a The Old Republicon dolgoztak), és az is egyértelmű volt, hogy történetük legtartalmasabb, legmasszívabb, legszövevényesebb szerepjátékát akarták megcsinálni, megpróbálva szakítani a mindenki által használt D&D többségével, egy olyan világot építve fel, amely a Trónok Harca komolyságát próbálta összeolvasztani a Gyűrűk Ura epikusságával. Az idő csak telt, a Dragon Age-ről nem lehetett hallani semmit, hogy aztán új motorral, kipofozott, de megkopott látványvilággal 2008-tól visszatérjen a rivaldafénybe, majd a rá következő novemberben meg is jelenjen.

A Dragon Age: Origins szinte osztatlan sikert aratott: a szakma 85% alatti értékeléseket nem nagyon osztogatott rá, és egyedül csak a teljesen más csapat által készített, egyszerűbb harcrendszert használó, rondább konzolos átiratokat ostorozta, a PC-s eredetit az RPG-műfaj új királyának nevezve ki. Az EA ezzel két monumentális BioWare-sorozatot kapott a nyakába: a Mass Effecttel a sci-fi-rajongókat láncolták magukhoz, a Dragon Age-dzsel pedig azokat a fantasyőrülteket, akiket egyetlen másik EA stúdió se volt képes az Ultima-széria óta megszólítani, így muszáj volt addig ütni a vasat, amíg ki nem hűlt – és pont kapóra jött, hogy az Xbox 360 és a PlayStation 3 megjelenésével beépült a köztudatba a letölthető tartalom fogalma, így a Dragon Age rengeteg, köztük pár kifejezetten remek DLC-vel és egy zseniális kiegészítővel bővült, ezekkel több mint egymillió dollárt szedve össze.

Viszont ha valahol pénz van... akkor ott kell lennie újabb lehetőségnek is, és ez volt a BioWare veszte: az Electronic Arts pénzéhsége. Sem a kiadó, sem a stúdió nem engedhette meg magának, hogy egyetlen másik játékuk annyira sok ideig készüljön, mint a Dragon Age: Origins, annak ellenére sem, hogy egy ennyire tartalmas és monumentális

**ADATOK**

KIADÓ **Electronic Arts**
FEJLESZTŐ **BioWare**
MŰFAJ **szerepjáték**
MULTI **van**

**STÍLUSMINTA**

**Dragon Age: Origins** 2010 (ELECTRONIC ARTS)
**The Witcher 2: Assassins of Kings** 2011 (CD PROJEKT RED)

**A kiábrándítóan gyenge második rész után nem sok jóra számítottunk, de a BioWare összekapta magát!**

Aki igazán különleges élményre vágyik, mindenképp varázslót vagy templomost indítson, így első kézből, a saját bőrén érezheti azt a bánásmódot, amit a másik oldal tanúsít.

játékhoz egész egyszerűen idő kell, így üzleti döntés született: a második résznek 18 hónappal az első kiadása után a boltokba kell kerülnie, ha törik, ha szakad.

És inkább tört, meg szakadt is: a Dragon Age 2 az üzleti érdekek miatt elbaltázott játék tökéletes definíciója. A BioWare a kevéske idővel – érhető módon – nem tudott mit kezdeni, és kénytelenek voltak a minimumból kihozni a maximumot. A játékteret egy kontinens helyett egy városra és annak néhány külterületére szűkítették, minden létező elemet újrahasználtak, és az energiát inkább emlékezetes karakterek felépítésére és egy minikonfliktus feldolgozásába ölték. A DA2 az erőfeszítések ellenére nem lett jó játék: monoton volt, önismétlő, behatárolt, árnyéka nagyszerű elődjének, és egy ilyen hatalmas, kapitális tévedés is elég volt ahhoz, hogy a sorozatot mindenki temesse, és inkább a világot Kelet-Európából meghódító The Witchernek adjon esélyt. Az Inquisition ezért komoly hátrányból indult: meg kellett győznie az elődben csalódottakat arról, hogy most méltó játékot kapnak, és megküzdenie egy olyan riválissal, amely igazából az általa kreált hibák árnyékából nőtt ki.

**SEASON PASS NÉLKÜL**

Az első Dragon Age: Origins nem csak azért maradt emlékezetes, mert egy piszok jó játék volt – ráadásul itthon magyar felirattal jelent meg –, de azért is, mert az egyike volt azon első termékeknek, melyek a boltokba kerülésük után még hónapokkal is piacképesnek bizonyultak. Ennek egy oka van: az utólag kiadott extra tartalmak. A pont ekkoriban szárnyra kapó DLC-gyártást a BioWare és az EA tökéletesen használta ki, extra szereplőkkel, történetekkel, helyszínekkel toldva meg az alapjáraton is hatalmas játékot. Az utólagos támogatást egy, az Originst is lepipáló kiegészítőlemez, az Awakening zárta le, egy 10 óránál is hosszabb fejezettel szőve tovább Thedas konfliktusainak gazdag hálóját.

## A SPANYOLOK...

A Dragon Age: Inquisition tehát a sorozat harmadik darabja, de nem a harmadik része: elődeihez hasonlóan ez is egy önálló, kerek egészet alkotó történetet mesél el, melynek élvezetéhez egyáltalán nincs szükség a korábbi játékok ismeretére, de értelemszerűen hatalmas előnyben van az, aki kipörgette az előző kettőt. Egyrészt ismerni fogja a DA világát, Thedast, másrészt a visszatérő szereplőket – feltéve, ha életben maradtak. A DA-sorozat és az összes BioWare-játék egyik fontos elem a döntéshelyzetekbe kényszerítés: a sztori bizonyos pontjain elkerülhetetlen irányt választani, ez pedig minden esetben befolyásolja a karakterek életét és a kulcsfontosságú események kimenetelét.

Az Inquisition ebből a szempontból nézve a DA2 közvetlen folytatása. Bár az ott látottak óta 10 év telt el, a mágusok és a templomosok (Thedasban ez a két leghatalmasabb frakció, a harc okairól lásd keretes anyagunkat) között kirobbant

háború egyáltalán nem csitult, sőt, napról napra egyre kiélezettebb. A helyzet csitítása érdekében a felek béketárgyalásba kezdenek, ám annak helyszíne szó szerint a levegőbe röpül, elpusztítva mindkét oldal, és az egész folyamatot levezénylő Chantry (Thedas fő vallási szervezete) vezetőit. A robbanás egy túlélőt hagy maga után: téged. Nem tudod, hogy miként keveredtél oda, vagy hogy pontosan mi történt, de nem is nagyon lesz időd másra gondolni – a történetet bilinccsel a csuklódon kezded. Ez az első probléma.

A második, hogy a robbanás lyukat ütött az égen. Az itten világ három héjból épül fel: Thedas a fizikai valóság, itt él minden faj; a Fade a metafizikai réteg, a tulajdonképpeni túlvilág, ahol minden lélek kiköt a halál után; e kettő között található a Veil, ami átjárót képez a kettő között. Na, az utóbbi felé nyitott kaput (alias Rift) a nagy bumm, és abból nem tündérek és szivárvány özönlik elő, hanem démonok és gonosz lelkek. Valakinek ki kell deríteni, mi történt pontosan, ki a felelős a Riftért, te, a főszereplő hogy a fenébe vagy életben, és mi az a furcsa jel a kezeden, amivel be tudod zárni a Veilbe vezető apróbb portálokat, és amivel talán a fő Riftet is el lehet tüntetni az égről. Ezek kiderítése érdekében megalakul az Inkvizíció, a Templomosoktól és a Mágusoktól független szervezet, hogy a háború közepén járjon utána a dolgoknak.

Lovagolni ugyan gyors módja a közlekedésnek, de így mindenről lemaradhatsz.

### A HÁROM SEREG CSATÁJA

Az Inkvizícióra persze nem számít senki, és nem is fogadják őket örömmel: a templomosok, a mágusok és a Chantry is elítéli a jelenlétét, téged, a főszereplőt pedig egyértelműen felelősnek nyilvánítanak ki az incidensben. Marty McFly erre mondaná, hogy „nehéz ügy", de ha ismerjük a korábbi BioWare-játékokat, tudjuk, hogy pont az ilyen konfliktus a legtökéletesebb táptalaj egy epikus történethez. És a Dragon Age: Inquisition maga az epikusság definíciója.

**Egész egyszerűen a játék minden perce fantasztikus élmény: gyönyörűek a tájak, kiválóak a küldetések.**

Alapját természetesen a BioWare mostanra már védjeggyé vált váza adja, vagyis adott a főhős, akit te magad alkotsz meg a nulláról. A karakterkészítő betegesen durva, sportjátékokban, no meg egyetlen más RPG-ben sincs annyi mélység, mint itt: még a fülcimpák szögét és méretét is meg lehet határozni. Maga a személyiség persze valamennyire kötött, például csak előre rögzített háttértörténetek közül emelheted ki a neked tetszőt, a többiről pedig a faj- és kasztválasztás gondoskodik. Előbbiből összesen négy van (törpe, elf, ember és qunari), utóbbiból pedig három (harcos, mágus és rogue), de az igazi ínyencek a korábbi játékokban használt szereplőiket és döntéseiket is felhasználhatják (lásd külön). Persze a kasztokon belül van specializáció, sőt, a történet egy adott pontján tulajdonképpen muszáj is kiválasztani egyet.

A karakterfejlesztés folyamata sem új, szintlépések alkalmával képességfán kell kiválasztani egy tételt. Skillből baromi sok van, de az egészet megfejeli az, hogy minden kaszt alá minimum három fa is tartozik, és ez a későbbiek során még bővül is. A PC-s változatban korlátot leginkább csak az MMORPG-kből is ismerős hotbar mérete jelenthet: összesen nyolc aktív képességet lehet csak ide behúzni, bár ez több mint elég a harcokban való

## AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL...

Bár a Dragon Age játékok önálló történeteket mesélnek el, egy közös világban játszódnak, közös központi elemekkel. A sorozat első epizódja, az Origins (itthon Vérvonalak) a világvége hajnalán indul: Ferelden királyságát a föld mélyéről előmerészkedő gonosz, a Darkspawnok (Éjfattyak) készülnek meghódítani, ahogy azt már a múltban többször is megkísérelték. Ferelden és Thedas sorsa elsősorban a Grey Wardenek (Szürke kamarások) alkotta szövetségen múlik, melynek tagjai arra esküdtek fel, hogy megállítsák a Darkspawnokat és az általuk előidézett Blightot (Veszedelem). Te, a játékos, zöldfülű Grey Wardenként szállsz be a harcba, és a történet végére természetesen sikerrel jársz – de lehet, hogy az életed árán. A DA2 története a Blighttal párhuzamosan veszi fel a vonalat: főhőse, Hawke családjával együtt keres menedéket Kirkwall városában, de több évre ott ragad, és semmirekellő zsoldosból a várost megmentő hőssé küzdi fel magát. Felemelkedése nem zajlik zökkenőmentesen: Kirkwall politikai csatái alaposan megtépázzák, ráadásul a történet végére az egymással folyton rivalizáló két hatalmi erő, a templomosok és a mágusok feszültsége konfliktussá fajul, ez pedig egy háborúban csúcsosodik ki, amely Kirkwall falain túljutva egész Thedast lángba borítja.

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### KARAKTERKÉSZÍTÉS

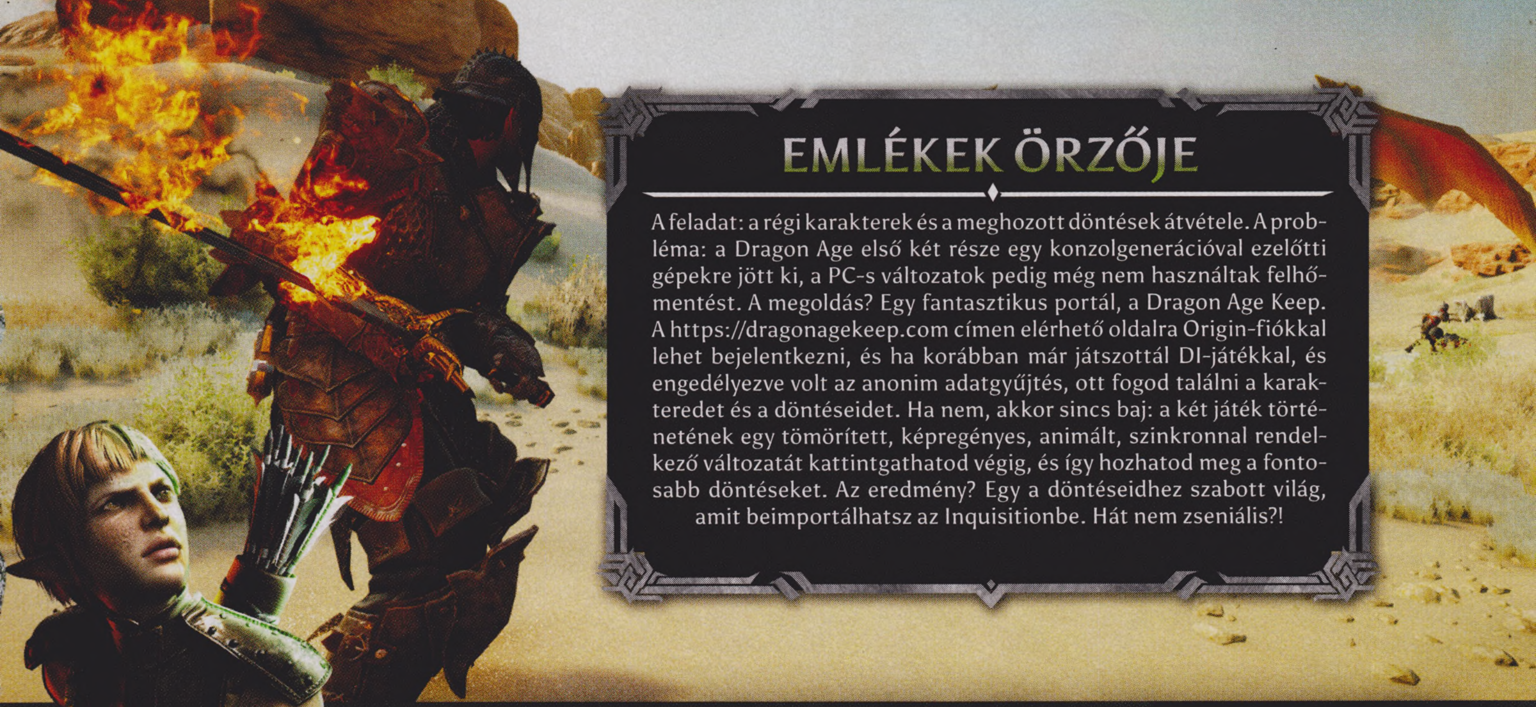
Talán ki se kellene emelni külön egy szerepjátéknál, de a Dragon Age: Inquisitionben tényleg nagyon fontos, milyen a főszereplő: nem lehet egy legyintéssel elintézni, mert több tíz órán át kell bámulni (az átvezető videókban nincs rajta sisak), úgyhogy tényleg olyan figurával vágj neki a történetnek, akinek a látványától nem akarsz borsót hányni a falra. Mi szóltunk előre!

### MARCO POLO

Nagyon csábítónak tűnhet a játék legelső területének kimaxolása, főleg ha olyan típusú vagy, aki nem bírja ki, ha nem csinál meg minden mellékküldetést, esetleg nem keres meg minden elrejtett tárgyat, de a saját érdekedben ne ragadj le sokáig itt – tényleg van egy tucatnyi terület, mindegyik ugyanannyi tartalommal, és messze az első régió a legérdektelenebb és a legjellegtelenebb.

### NYEREGBE NE

Habár már a legelső helyszínen rátehetad az üleped a saját hátasodra (ráadásul, ha a zsebedbe nyúlsz, drága pénzért vagy két tucat különböző fajtájú ló közül választhatsz), de amikor egy új területet kezdesz felfedezni, mindig gyalog menj. Bár így sokkal lassabban haladsz, cserébe nem maradsz le semmiről, mivel lóháton nem látod, ha valahol felvehető cucc (növény, érc, loot) van.



## EMLÉKEK ŐRZŐJE

A feladat: a régi karakterek és a meghozott döntések átvétele. A probléma: a Dragon Age első két része egy konzolgenerációval ezelőtti gépekre jött ki, a PC-s változatok pedig még nem használtak felhőmentést. A megoldás? Egy fantasztikus portál, a Dragon Age Keep. A https://dragonagekeep.com címen elérhető oldalra Origin-fiókkal lehet bejelentkezni, és ha korábban már játszottál DI-játékkal, és engedélyezve volt az anonim adatgyűjtés, ott fogod találni a karakteredet és a döntéseidet. Ha nem, akkor sincs baj: a két játék történetének egy tömörített, képregényes, animált, szinkronnal rendelkező változatát kattintgathatod végig, és így hozhatod meg a fontosabb döntéseket. Az eredmény? Egy a döntéseidhez szabott világ, amit beimportálhatsz az Inquisitionbe. Hát nem zseniális?!

boldoguláshoz. Maguk a képességek szerencsére piszkosul változatosak, tényleg mindegyik egyedi, sok a visszatérő az első két részből, de sok az új is. Az Inquisition ezen a téren a kötelezőt hozza, a támadásra, a védekezésre és a kábításra hegyezve ki őket. Nincs olyan faj, nincs olyan kaszt, ami ne boldogulna, főleg azért, mert az Inquisitionben is csapatostul kell vonulni.

A team maximális létszáma négy fő, ebből három karaktert irányít a gép, de szereplőből ennél több van. Sokkal több: a Mass Effect 2 óta már megszokhattuk, hogy a legénység hatalmasra tud duzzadni, de itt tényleg minden elképzelést és elvárást túlteljesítettek a készítők, mert közel egy tucatnyi figurába lehet belebotlani, és kis meggyőzéssel rávenni őket az Inkvizícióhoz való csatlakozásra. A történet legelején például a DA2-ből ismerős Varric szegődik hősünk mellé, sőt, a sztorit az a Cassandra nyitja (és aztán követi végig), akinek már az említett epizódban is Varric vallatása volt a kedvenc hobbija. Mindenki meg fogja találni a számítását: keménykötésű qunari harcos, sznob mágusnő, valami megmagyarázhatatlan okból ír akcentussal és tájszólással beszélő elf rogue, és többek között még egy Grey Warden is választható társnak.

Az biztos, hogy nem mindegyikük éli meg a történet végét – és a sztorinak sincs egyhamar vége. Az Inquisition valami döbbenetesen tartalmas és hosszú: csak a kampányt követve is vagy 30 órát rabol el az ember életéből, a mellékküldetésekkel megfejelve ez a szám viszont könnyedén elérheti a 70, a 80, vagy akár a 120 órát is – mindezt letölthető tartalmak, vagy (nem létező) season pass nélkül!

### VILÁGOK HARCA

De hogy a fenébe lesz egy tulajdonképpen egyszerű, és totálisan sablonosan induló történetből ennyire hosszú kaland? Rengeteg fordulattal, rengeteg teendővel, és egy gigantikus világgal. A DA2 a legnagyobb csalódást az utóbbi téren hozta, hiszen egy apró, alig pár negyedből álló városon kívül csak totálisan csőszerű, folyosókra bontott hegyes-erdős kis terepeket, és körülbelül két különböző kinézetű barlangot tartalmazott. Ezzel szemben itt már a prológus után megnyíló helyszín is akkora, mint az egész Dragon Age II, és ez még csak egyetlen terület – ilyenből van vagy egy tucat. Az összes gigantikus, és teljes egészében szabadon bejárható, akadályt kizárólag a természet állít magas hegyek, megmászhatatlan dombok, vagy túlságosan széles folyók képében. Természetesen az összeshez tartozik egy-egy fontosabb sztoriküldetés, de a fő hangsúly igazából a mellékes tartalmakon van, amiből megszámlálhatatlanul sok van. Ott vannak a nevesített, párbeszédekkel ellátott mellékküldetések, ahol a helyiek ügyes-bajos dolgairól kell gondoskodni; vannak az inkvizíció státuszát megerősítő hatalmi feladatok;

### A „V" A KÓD

Felejtsd el, hogy van hüvelykujjad: ne, ne vágd le, csak épp tartsd mindig a „V" gombon, és nyomogasd úgy, mint ha nem lenne holnap – mondjuk kétméterenként. Ez ugyanis a „pingelés": az irányított szereplőd denevér módjára körbepásztáz egy adott sugarú területet, és ha ott valami felvehető tárgy lapul, akkor azt egy sárga körvonallal jelzi, így térképezheted fel a területet az értékes cuccok után.

### GONDOS KEZEK

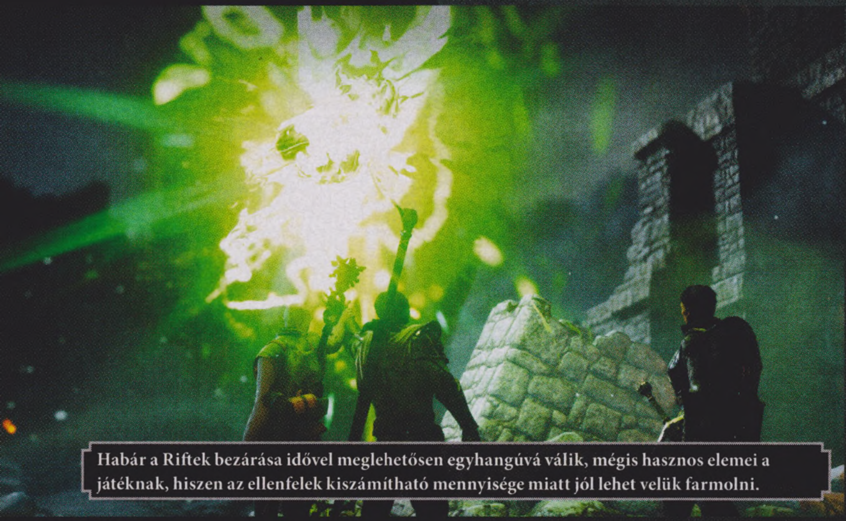
A lustaság rossz szokásokba hajszolhat: ha például azt hiszed, hogy kizárólag a történet által adagolt fegyverekkel, páncélokkal is elboldogulsz, nagy bajba keveredhetsz. Ragadj meg minden adandó alkalmat a tárgylistád átrendezésére, a felszerelésed cseréjére, helyszínenként akár többször is nyisd meg a készletedet, és szortírozd a cuccaidat. De csak nagyon óvatosan...

### TEAMPLAY

...mert csapatban játszol, és lehet, hogy a harcosodnak használhatatlan az új varázsbot vagy az íj, de van minimum három potenciális társad is, akik tudnának mit kezdeni vele. Itt a társakat is magadnak kell fejlesztened és felszerelned, így mielőtt eladnál egy cuccot, nézd meg, nem tudja-e más használni azt. Ezt a legegyszerűbben a bázison teheted meg, ahol mindenki készletét eléred.

### VÁLTSD A TÁRSAKAT

Az is kézenfekvőnek tűnhet, hogy kiválaszd a kedvenc figuráidat, és csak őket használd (a nem aktív csapattagok is megkapják az XP-t és szintet lépnek), de így lemaradsz a játék legjobb részéről, a karakterek közti interakcióról. Társaid beszélgetnek egymással, így olyan dolgokat is megtudhatsz róluk, amit másképp sehogy. Ráadásul van, aki a főbb eseményekben személyesen is érintett.



Habár a Riftek bezárása idővel meglehetősen egyhangúvá válik, mégis hasznos elemei a játéknak, hiszen az ellenfelek kiszámítható mennyisége miatt jól lehet velük farmolni.

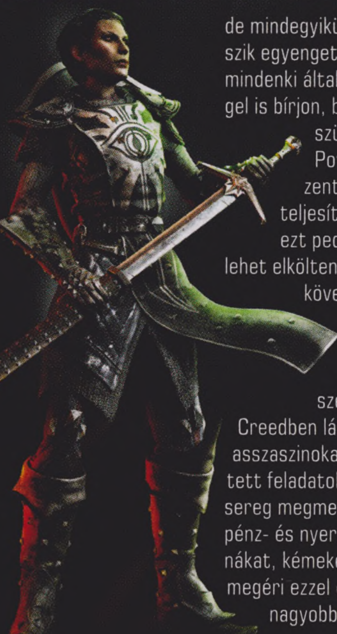
## A MULTIPLAYER

Szinte hihetetlen, de az Inquisition a minimum 30 órás fő történeten túl még multiplayer móddal is rendelkezik. A kampánytól különálló küldetéscsomagban 4 fő vehet részt, és az egész olyan, mint egy MMO raidje: 12 különböző karakter közül lehet választani – felszereléseik, képességeik ugyanúgy cserélhetők és fejleszthetők, mint a kampányban –, aztán indulhat a harc pályák sokaságán, megpróbálva teljesíteni az egyre nehezedő missziókat. A multiplayer kifejezetten remek, odafigyeléssel készült, tartalmas, és egyáltalán nem erőltetett, tökéletesen belesimul a játékba.

bezárásra váró, magukból szörnyeket ontó kisebb Riftek; történelmi jelentőséggel bíró, megnézendő tereptárgyak és helyszínek; erődítmények, dungeonok; összeszedendő tárgyak, levadászandó állatok és begyűjtendő növények... na jó, ez még mindig nem a teljes felsorolás. És megismétlem: ez az összes, a játékban szereplő helyszínre igaz! Ebből már leszűrhető, hogy a maximalisták és a szerepjáték-OCD-ben szenvedők bajban lesznek: az ember megtesz tíz métert, és minimum két mellékküldetésbe botlik, így egyáltalán nem meglepő, ha elszáll 6-8 óra, mire egyáltalán az első nagyobb sztoriküldetés terítékre kerül. Aztán még 20-30, és még mindig csak maximum a játék felét sikerült látni. Egyszóval döbbenetes na, MMORPG-k szoktak ennyire megtöltve lenni élettel, nem magányos kalandoroknak szóló szerepjátékok.

A paletta ráadásul változatos is, mivel Thedas mind a két főbb régiója, Orlais és Ferelden is bejárható egy, az első részből ismerős világtérkép segítségével, így maguk a missziók sem egy előre megadott sorrendben követik egymást: te magad dönthetsz arról, hogy az adott pillanatban hol és mivel akarsz foglalkozni. És e szabadság miatt döbbenetesen addiktív az Inquisition, mert a küldetések olyanok, mint valami tudatmódosító szer: magukhoz láncolnak, és a tested követeli a következő adagot. Még, még, még.

A világtérképnek ezúttal még egy alternatív funkciója is van: az Inkvizíció főhadiszállásán egy úgynevezett Haditanács görnyed fölötte. Ez a testület a háttérországot igazgató, és onnét támogatást nyújtó figurákból áll (nem tévesztendők össze a csapattársakkal), akik a különböző nézeteket és érdekeket képviselik. Templomos, mágus, hadvezér és kém is van a soraiban,



de mindegyikük az Inkvizíció sikerét igyekszik egyengetni – ahhoz azonban, hogy a mindenki által elítélt szervezet jelentőséggel is bírjon, befolyásra és hatalomra van szükség. Ezt egy úgynevezett Power, azaz erőmutató reprezentálja: erő jár minden sikeresen teljesített fő- és mellékküldetésért, ezt pedig a haditanács térképén lehet elkölteni. Adott számú erő kell a következő sztoriküldetés megnyitásához, illetve a közvetve vagy közvetlenül letudható mellékmissziókhoz. A rendszer hasonlít az Assassin's Creedben látottakra, csak itt nem asszaszinokat lehet küldeni előre rögzített feladatok megoldására (bajba jutott sereg megmentése, információgyűjtés, pénz- és nyersanyagszerzés), hanem katonákat, kémeket és diplomatákat. Nagyon megéri ezzel elszöszölni, mert itt kisebb-nagyobb új területek nyithatók meg,

és olyan előny szerezhető, ami nagyon jól jön a folyamatosan növekvő kihíváshoz. Ez tulajdonképpen játék a játékban, egy olyan elem, ami úgy sarkall a világ felfedezésére, a történethez közvetlenül nem feltétlenül kötődő küldetések megoldására, hogy azt az ember egyáltalán nem érzi kényszernek vagy tehernek – azért csinálja, hogy neki és az Inkvizíciónak legyen jobb, és nem azért, hogy a játékpercek számlálójának végére újabb nulla kerüljön.

### VÉRTENGER

Elég, ha csak a killek száma pörög, elvégre az Inquisition szerepjáték, az pedig nem csak arról szól, hogy az ember eldönti, kit próbál az ágyába csalogatni (ezúttal is a teljes stábot le lehet vadászni, nemtől és fajtól függetlenül), hanem hogy mit, hogyan, és milyen létszámban küld át a túlvilágra. A játékmenet jelentős része természetesen itt is a harcokkal telik, és ezen a téren az Inquisitionre csak és kizárólag pátoszi jelzők aggathatók. Maga a rendszer ismerős a korábbi részekből: egy hibrid modellről van szó, amely alapvetően valós időben zajlik, és leginkább egy MMORPG-re emlékeztet. Ki kell választani egy aktív célpontot, és el lőni az aktív képességeket – a sima támadáson túl ugye 8 különböző skill használható. Természetesen nem egyszerre, hanem sorban, ráadásul a használatuk után adott ideig várni kell, hogy újból bevethessük őket. A kulcs a saját és a társak skilljeinek kombinálásában rejlik: egy harcos által a padlóra

83%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett Dragon Age II tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/dragon-age-2

A viharos tengerparton lehet összeismerkedni a játék egyik legkülönlegesebb karakterével, Iron Bull-lal, a qunari zsoldossal, aki a lehető leglezserebben veti bele magát az összes létező csatába.

küldött ellenséget sokkal könnyebben szednek szét egy rogue nyílvesszői, mint egy, a pajzsát maga előtt hordó behemót. A három társ természetesen automatikusan dolgozik, de lehetőség van felettük átvenni az irányítást, bárhol és bármikor. Az extra csavar az, hogy ezen felül van egy időmegállítás funkció is: ilyenkor kimerevedik a kép, és úgy lehet egyenként parancsokat adni mindenkinek, hogy nem valaki alacsonyabb szinten próbálkozik, szó szerint egy suhintást követően a túlvilágon találhatja magát. Az Inquisition összes küzdelme izgalmas, még a nyolcszázadik medve leölése és megnyúzása is érdekes, főleg, mert mindegyikből esik valami: állatok esetén bőr, hús vagy más testrész, embereknél és démonoknál viszont természetesen loot. Masszív mennyiségű, ugyanis az Inquisitionben a karakterek

**Bár semmi innovatív nincs benne, mégis színtiszta zsenialitás ez a játék: nem véletlenül az év legjobbja!**

kell amiatt aggódni, hogy közben levernek. Ez kombinálható egy taktikai nézettel is, amely megmutatja az adott célpont életerejét, immunitásait és gyengeségeit – erre igazából magasabb nehézségi szinten van szükség, Normalon és az alatt eltelhet akár 20-30 óra is, hogy az ember egyszer is megállítaná az időt.

Ellenfélből persze van bőven, az egyszerű démonoktól kezdve az entszerű lényeken át egészen a legdurvább, legfélelmetesebb bestiáig, a sárkányokig – a velük való összecsapások felejthetetlenek. Egyrészt mert nagyon kevés van belőlük, másrészt mindegyikük piszkosul szívós, szó szerint testrészről testrészre kell őket legyengíteni a sikerhez, és ha ezzel

átalakíthatósága a legfontosabb elem, még a szintlépésnél is nagyobb jelentősége van. A szereplők – nemcsak a főhős, de az összes csapattag is – átszabhatók. Lecserélhető a fegyverük (egy- vagy kétkezes cucc, esetleg íj vagy varázsbot), pajzs adható a kezükre, páncél a testükre, sisak a fejükre. Minden kaszthoz, minden fajhoz egyedi tartozik, mindegyik eltérő külsővel bír, saját tulajdonságaik vannak, foglalataikba extra kiegészítők (jobb markolat, élesebb penge, esetleg valami elementált adó rúna) aggathatók, de ha ez nem lenne elég, tervrajzok megtalálásával saját fegyver és saját páncél is kovácsolható.

A krafotlás hihetetlenül kielégítő élmény, 3 vagy 6 akár foglalatba kell alapanyagokat pakolni – ezeket persze előbb meg kell találni a természetben, egy kattintással szedve ki érceket a földből, hegyekből, dombokból, bányákból. Mindegyik más paraméterrel rendelkezik: van, amelyik a támadást segíti, van, amelyik a védekezést,

## ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Négymagos Intel vagy AMD CPU, 4 GB RAM, 512 MB SM 4.0 VGA, 26 GB HDD, 64 bites Windows 7

Nem korszakalkotó, de megdöbbentően tartalmas, és maximálisan színvonalas szerepjáték, a sorozat és talán a BioWare történetének csúcsa, ami igazából úgy tekinthető klasszikusnak, hogy semmi új, korábban nem látott dolgot nem nyújt.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 95% |
| HANG | 90% |
| JÁTÉKÉLMÉNY | 95% |

**PRO**

**Monumentális világ, felfoghatatlan mennyiségű tartalom, hihetetlenül igényes tálalás.**

**KONTRA**

**A szokásos suta BioWare-átvezetők, kiszámítható sztori, és egy-két felesleges karakter.**

**93%**

akad, amelyik a fő (máshogy nem befolyásolható) statisztikákat dobja meg. Ez a tárgykészítés persze a varázsitalfőzésnél is működik, csak ott nem ércből, hanem növényekből lehet leveket kotyvasztani. Az Inquisition itt csavar egy nagyot a dolgon, lévén már nincsenek gyógyító mágusok: az életerő kizárólag egy közös kasszában lévő, de a táborokban és a városokban ingyen feltölthető italkészlettel tölthető vissza. Alapból nyolc üveggel vihetünk magunkkal belőle, és az osztozás miatt muszáj okosan bánni ezekkel: ha elfogynak, nem lehet elfutni és utántölteni, így aki nem vigyáz magára, nem használja megfelelően a képességeket, nem figyel az irhájára, bizony nagyon gyorsan el fog patkolni.

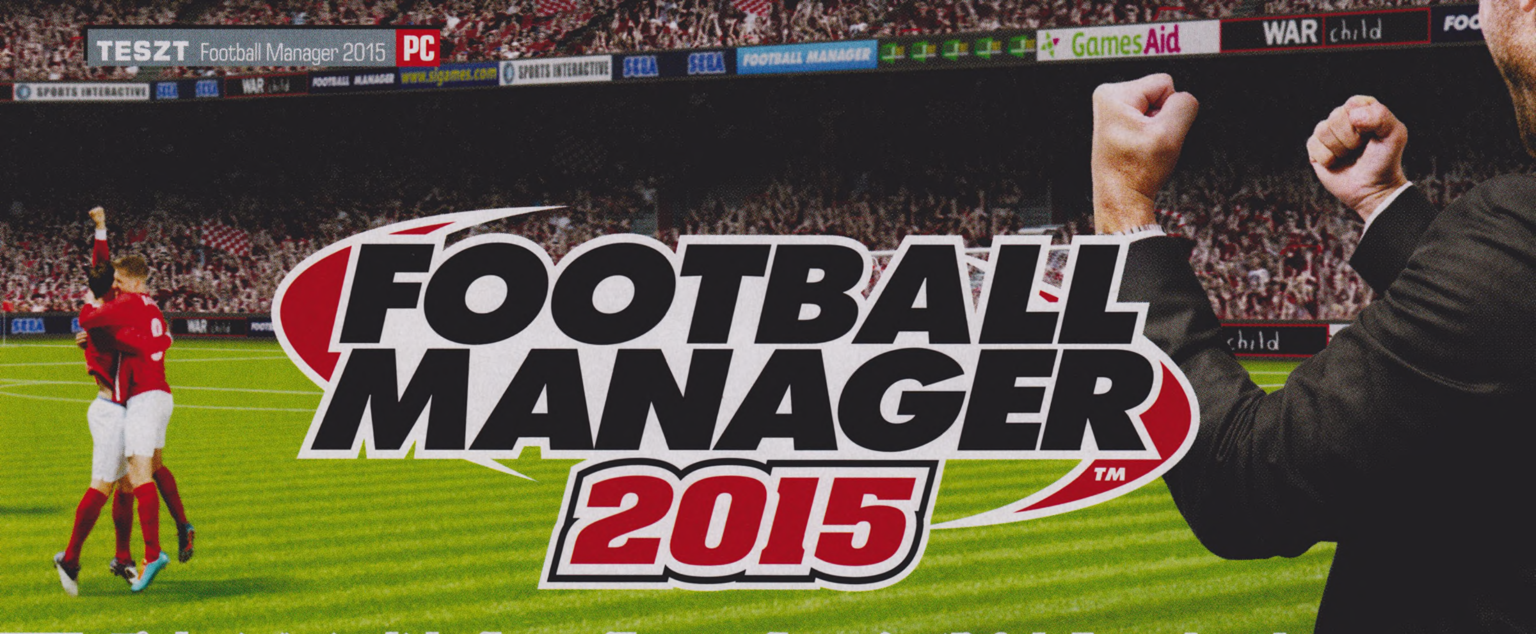
### AZ ÖRÖKKÉVALÓSÁGBA ÉS TOVÁBB

Huh, mindez már így is nagyon sok volt, és ez még mindig nem a játék egésze, egyszerűen azért, mert hat oldal sem elég ara, hogy mindenről írjak. Van még bázismenedzselés, opcionális növénytermesztés, bossharcok, élet-halál helyzetek, túlvilági utazások... és még sok minden más. Az Inquisition ráadásul nem csak tartalmas, de valami megdöbbentően gyönyörű is. A Battlefield-sorozattal megszületett Frostbite motorból a maximumot hajtották ki a programozók – ennyire aprólékosan kidolgozott, ilyen gazdag, változatos és egyedi képi világgal rendelkező szerepjáték a Witcher óta nem volt, és még annál is magasabb ligában játszik a BioWare. Nem, nem lehet ezt leírni, ezt tényleg látni kell, át kell érezni, ki kell ismerni. Meghálálja: a sztori ugyan mindig ragaszkodik a klisékhez, de annyira hosszú, olyan fordulatos, olyan élvezetes, hogy nem lehet sem megunni, sem megvetni a hibáiért. A Dragon Age: Inquisition nem tökéletes, de nagyon közel van ahhoz, hogy az legyen!

**FÓRUM**

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

**www.pcguru.hu/forum/dragon-age**




# Football Manager 2015

[ÍRTA MO]

**Minden év őszén elérkezik az a pillanat, amikor a virtuális futballmenedzserek szépen megszakítják a kapcsolatot a külvilággal, és fanatizmusuk súlyosságától függően hosszú órákra, napokra, hetekre elvonulnak, hogy az SI Games sorozatának legújabb darabjával töltsék minden egyes lélegzetvételüket.**

Idén azonban a futballmágia nem olyan erővel tör rá az emberre a játék indításával, mint ahogyan azt eddig megszokhattuk – a pillanatok alatt beszippantó hangulat kicsit lassabban hat. Ennek több oka is van. Először is, nem tett igazán jót az FM-szériának, hogy a tavalyi évvel kimúlt mellőle minden rivális a műfajban (RIP FIFA Manager). Nem mintha akár csak a cipőfűzőjét megköthették volna az ellenfelei, de mégis volt némi motiváció, hogy a SI Games évről évre demonstrálja erőfölényét. Rendre kaptunk valami újdonságot, fejlesztést, ami ha nem is reformálta meg alapjaiban a szériát, de kellő érdekességet biztosított a soron következő szezonra. Idén valahogy más a helyzet. Hosszú évek után először lehet azt érezni, hogy ezúttal a SI Games fejlesztőinek sem volt különösebb ötlete, miként lehetne tovább finomítani portékájukat. Persze akadnak azért kisebb újdonságok, és az is bizonyos, hogy a hardcore virtuális menedzserek gondolkodás nélkül adják majd ki a megfelelő összeget a játékért, és töltenek vele több száz órát a következő epizódig. De azért mégis…

Másfelől a játék talán most érte el a realizmus és az összetettség azon fokát, ami már visszaadja a meló unalmas részeit is. Az RPG-elemek egyre hangsúlyosabbak lettek az utóbbi években, így már tényleg az lehet az érzésünk, hogy egy valódi futballklubot irányítunk, nem pedig néhány statisztikai adatlapot igazgatunk. Ennek azonban megvannak a maga hátrányai. Például a végeláthatatlan és repetitív kérdések sora a sajtótájékoztatókon, amiket meg kell válaszolnunk, a megfigyelőink által összegyűjtött száz meg száz tehetséges fiatal ezernyi adata, amit át kell böngésznünk, a borzalmasan sérülékeny egóval megáldott futballisták, akiket meg kell vigasztalnunk… Egyszóval kicsit nyűg már ez a része a dolognak, amit persze pár kattintással átpasszolhatunk a menedzserasszisztensünknek, de akkor meg valahogy az az érzésünk támad, hogy mégsem mi irányítunk mindent a klub életében. A körülötte lengedező rossz érzéseket leszámítva azonban jó lett az FM 2015 – nézzük hát, mire számíthatunk konkrétan az idei szezonban!

### ADATOK

KIADÓ
**SEGA**

FEJLESZTŐ
**Sports Interactive**

MŰFAJ
**menedzserjáték**

MULTI
**van**

### STÍLUSMINTA

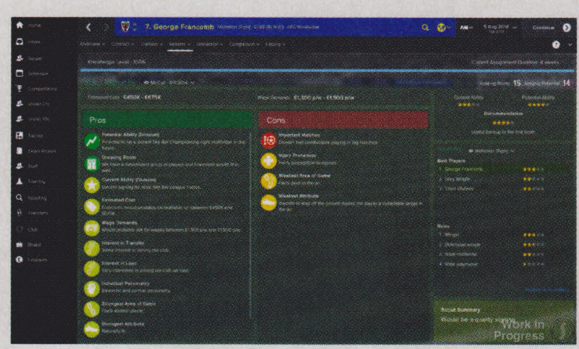
**FIFA Manager 2014**
2013 (EA SPORTS)

**Football Manager 2014**
2013 (SEGA)

**Habár a műfaj mára gyakorlatilag egyszereplőssé vált, a Sports Interactive mégsem ül a babérjain, és újít, ha kell.**

### CSAK PÁR APRÓSÁG

A legtöbb változással a teljes menedzseri lehetőséget kínáló játékmódban találkozhatunk. Rögvest az indítás új opcióval kezdődik: meg kell határoznunk vezetői stílusunkat, ami a taktikai iskolázottságunk és a futballtapasztalatunk eredőjéből áll össze. Ha előbbire helyezzük a hangsúlyt, vagyis a nyolc választható edzői licenc közül a legmagasabbat állítjuk be magunknak, akkor hatásos tréningeket tudunk majd tartani a játékosainknak, mely főleg alacsonyabb ligás csapatoknál jelent hatalmas előnyt, ahová nehéz megfelelő edzőket igazolni. Ha azonban a sportmúltunkat tartjuk fontosabbnak (öt választható szint, a kocafocistától a válogatott profiig), akkor értelemszerűen nagyobb tekintélyünk lesz az öltözőben, könnyebben szót értünk a futballistákkal, és magasabbak lesznek a mentális értékeink, amiket amúgy pontok formájában bármikor megtekinthetünk a klub stábtagjainak listáján. A kettőt persze ki is egyensúlyozhatjuk, sőt a kapott menedzserpontokat akár manuálisan is eloszthatjuk az egyes képességeink között. Valahol ez a rész felfogható egyfajta nehézségiszint-választásnak is, hiszen egy alacsony képzettségű és korábban hobbifutballistaként tevékenykedő edzővel türelmesebb lesz a vezetőség, ugyanakkor alaposan meggyűlik majd a baja az önfejű focistákkal és a kétkedő szurkolókkal, sportújságírókkal. Ezzel szemben a magasan kvalifikált, egykori válogatott játékosból menedzserré előlépett vezetőtől értelemszerűen jóval többet várnak el bármelyik klubnál, ám a keze alatt dolgozó futballisták és stábtagok tisztelni fogják, a játékosok pedig sokkal jobb teljesítményekre lesznek képesek a minőségi edzéseknek hála. Hogy ez az új funkció jó



## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### CSAK EGY KATTINTÁS

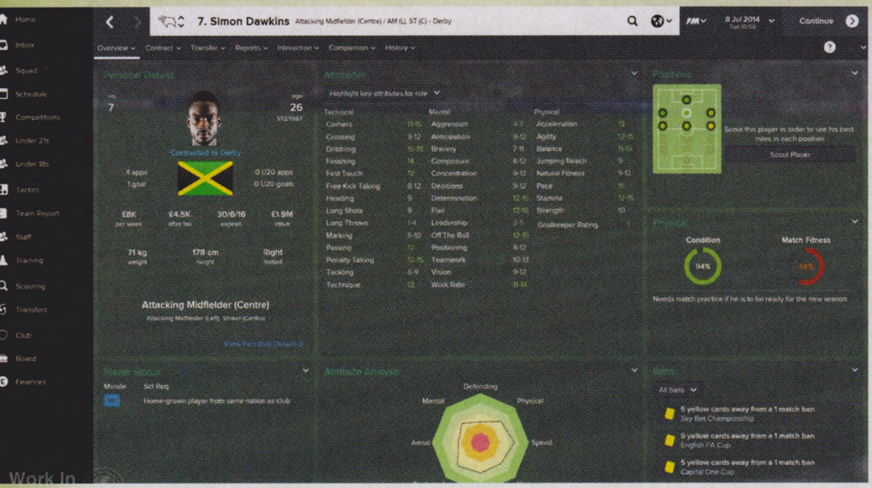
**Igen hasznos újítás a képernyő felső részén található navigációs sáv. Ha nem találunk valamit (ami az átrendezett és elképesztően sok információt rejtő menürendszert tekintve nem lenne túl nagy meglepetés), akkor hosszas kutakodás helyett egyszerűen csak pötyögjük be a keresett kifejezést, és pillanatok alatt a kívánt helyen lehetünk. Gyors, hasznos és jól működő funkció, érdemes sűrűn használni.**

### VÍZHORDÓK ÉS SPÍLEREK

**Nagyon fontos, miként határozzuk meg a csapatunk játékfelfogását. Ötféle opció közül választhatunk a nagyon merevtől egészen a nagyon kötetlenig. Ha kevésbé kreatív, technikailag képzetlen erőkből áll a gárdánk, akkor a taktikai utasításokhoz szigorúan ragaszkodó filozófiával próbálkozzunk, ha viszont fineszes, jól együttműködő csapatot irányítunk, akkor engedjük meg nekik a kötetlenebb focit.**

### MIÉRT NEM VÁLTOTOK?

**A mérkőzések közben érdemes folyamatosan figyelni a játékosaink testbeszédét (body language) elemző táblázatot, hogy az oldalvonalról ennek tükrében adjunk edzői utasításokat. Ha a csapat idegesen futballozik, akkor a „nincs rajtatok nyomás", ha motiválatlanul, akkor pedig a „többet várok" opció segíthet, az önelégülten sétálgatókat pedig a „koncentrálj" bekiabálással utasíthatjuk rendre.**

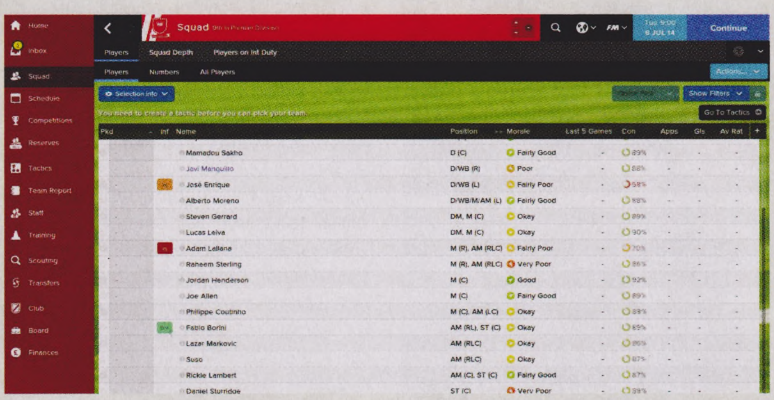


ötlet-e, nem egyértelmű; nagy kérdés például, hogy meg akarjuk-e egyáltalán nehezíteni vagy könnyíteni bármilyen szinten is a dolgunkat. Az FM-széria sosem a választható nehézségről szólt, azt mindig a menedzselni kívánt klub anyagi és egyéb körülményei határozták meg. Ha valakinek jó érzéke volt a játékhoz, akkor az akár az ötödik ligában induló kis csapatból is BL-győztest tudott faragni, ha nem, akkor egy Manchester United szintű gárdával is a kiesés ellen küzdött.

A menürendszer is természetesen átesett az éves áttervezésen, ám most kicsit bátrabbak voltak a fejlesztők, és hosszú évek után a felső sávból bal oldalra költöztettek át mindent. Elsőre talán furcsa lesz, ám kétségtelenül hasznos, hiszen sokkal több menüpont fér el így a fősávban, emiatt gyorsabb és egyszerűbb megtalálni a dolgokat, mint az almenüpontok között kutakodva. A felosztás logikáján már lehetne vitatkozni, például, hogy az átigazolásokat miért éppen a Scouting opcióra kattintva találjuk meg, nem pedig a Transfersnél, de viszonylag gyorsan meg lehet szokni a dolgot.

A menedzseri munka elválaszthatatlan részévé vált a szociális kapcsolatok ápolása, ennek megfelelően tovább nőtt a játékosokkal, edzőkkel, vezetőkkel, újságírókkal folytatott beszélgetések közben adható válaszok variációs lehetősége (sőt, megjelentek a kispadoknál adott kétmondatos interjúk is), így már egészen emberi kommunikációra emlékeztetnek ezek a helyzetek. Új és egészen ötletes elem, hogy a csapatkapitányunkat bevonhatjuk az öltözői konfliktusok kezelésébe, így akár hatszemközt is megvitathatjuk az elégedetlenkedővel a problémáját, és a CSK tekintélyének köszönhetően jó eséllyel könnyebben rendezzük az ügyet.

A játék lelke, a meccsmotor és a hozzá kapcsolódó taktikaszerkesztő azonban nem sokat változott. Előbbi még nem tökéletes, irreálisan sok a sérülés a mérkőzéseken és az edzéseken, a gólok túlnyomó többsége pedig csakis beadások után születik, ám ezt vélhetőleg gyorsan javítják majd egy patch formájában. Utóbbi kezelőfelület egy kicsit finomodott, valamint a játékosok egyéni szerepkörei közé bekerült négy újabb lehetőség, de a többi már ismerős lesz a pontrúgások megszervezésétől kezdve egészen a stábunk által gyártott gyors javaslatokig. A stratégiai repertoárunk lényegében annyiban bővült, hogy már nem csupán a mérkőzés elején, közepén és végén tarthatunk lelkesítő beszédet, hanem a 90 perc folyamán bármikor megdicsérhetjük, leszidhatjuk vagy feltüzelhetjük a csapatot.



## ÉRTÉKELÉS

MO

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, 356 MB SM 3.0 VGA, 16 GB HDD

Az FM 2015 hozza a szokásos minőséget és pár apró újdonságot, ám egészen biztosan nem válik mérföldkővé a sorozat történetében.

GRAFIKA: **77%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

**PRO**

**Használható új menürendszer, szebb 3D-s megjelenítés, kifogástalan Klasszikus Mód, Twitch-integráció.**

**KONTRA**

**Kevés igazán jelentős újdonság, a sajtótájékoztatók még mindig unalmasak, a meccsmotor pedig nem működik tökéletesen.**

**89%**

A 3D-s meccsnézet kétségkívül megint csak fejlődött, változatosak a játékosanimációk, talán a textúrák is élesebbek, ugyanakkor még mindig kicsit bénán fest az egész. Persze egy menedzserjátéknál kár volna pont ezt hibaként felróni, de ha már elérhető benne ez a lehetőség, akkor elvárható volna, hogy tisztességesen megcsinálják végre. Igazából nem is a látvánnyal van a legnagyobb probléma, hanem sokkal inkább azzal, hogy nem sokszor látjuk viszont a pályán az általunk beállított taktika finomabb elemeit. Roppant idegesítő például, mikor fokozott letámadást beállítva a játékosunk gyakran több méterre kering a támadótól, és nehéz eldönteni, hogy az ő limitált képességei, vagy éppen a gyengécske prezentáció az oka az egésznek.

### VÁLTOZATLANUL JÓ?

A teljes menedzser módban tehát találkozhatunk változásokkal, a játék többi eleme azonban szinte változatlan maradt. Elég csak megnézni például a Kihívásokat, ahol egy az egyben a tavalyi nehéz szituációk (veretlen szezon sok sérülttel, kerüld el a kiesést demoralizált gárdával, stb.) közül választhatunk, ha be akarjuk bizonyítani, hogy a legdörzsöltebb stratégák között a helyünk. A Klasszikus Mód sem járt jobban, a nagyobb választható adatbázis és az edzések irányítása mellett a vezetőséghez intézhető kérések száma terebélyesedett csak, igaz, ez ennek ellenére is egy tökéletesen működő funkció, amiben csakis a legfontosabb dolgokra kell koncentrálnunk, úgymint taktika és igazolások. Kezdőknek és a régi idők FM- (vagy CM?) hangulatát keresőknek is remek nosztalgiaérzést és gyorsan letolható, élvezetes szezonokat kínál. Az online rész a megszokott módon, de jól szuperál, a Twitch-integrációért pedig hatalmas pacsi jár a készítőknek.

Összességében tehát az FM 2015 is a jól megszokott összetettséget és hangulatot hozza, de most már várnánk valami igazi nagy dobására a Sega és az SI Games kooperációjától, ami megrengetné a virtuális menedzserek világát, újabb átvirrasztott éjszakákat, sértődött barátnőket és haverokat, valamint elképesztő futball- és játékélményt hozva. Talán majd jövőre.

### CÉLEMBER VAGY...

**Az alaptaktika mellett nagyon fontos a játékosok egyéni szerepkörének helyes meghatározása. Ügyeljünk rá, hogy a futballistát értékeinek megfelelő feladattal bízzuk meg, tehát egy jó helyzetkihasználással, de gyenge passzolási képességekkel megáldott játékost inkább belső támadóként, semmint alapvonali szélsőként játszassunk. Lényeges továbbá a szerepkörök egyensúlya, a támogató és a támadó mentalitású egységek harmóniája.**

### SOKOLDALÚ (H)ARCOK

**A legjobb menedzsereknek mindig van B-tervük, ha a mérkőzés nem az elképzelésük szerint alakulna. Nem szabad a végletekig ragaszkodni egy jónak tűnő felálláshoz, mert az ellenfelek hamar kiismerhetik a csapatunkat. Igyekezzünk, hogy a tréningeken és az edzőmérkőzéseken minél több taktikai felállást megismertessünk játékosainkkal, képezzük őket új posztokra, hogy szorult helyzetben legyen variációs lehetőségünk.**

### AZ ŐRZŐK

**A játékosmegfigyelés sokkal összetettebb, mint eddig. Ha egy futballistáról kiértékelést kérünk a stábunktól, akkor először csupán egy gyorsjelentést kapunk a játékos erősségeiről és gyengeségeiről, illetőleg alapvető személyiségjegyeiről. További megfigyelés szükséges ahhoz, hogy az egyes értékeiről pontos képet kapjunk, ezért különösen fontos a lehető legjobb scoutokat szerződtetni, hogy nehogy melléfogjunk az igazolásainkkal.**

### VÉGTELEN TRÉNING

**A jó menedzser nemcsak remek stratéga, hanem kiváló pszichológus is, csapatunk jó öltözői hangulata ugyanis a siker igazi letéteményese. Egy mentálisan erős alakulat kiegyensúlyozott teljesítményre képes, és még a hullámvölgyeken is gyorsabban túlteszi magát, míg az elégedetlen futballisták hamar karrierünk végét okozhatják egy klubnál, így még a cserék cseréivel is szükséges megtalálni a megfelelő hangot.**

# Valkyria Chronicles

[ÍRTA MCMACKO] A Valkyria Chronicles különleges csemege. Ritka esemény, amikor egy felmagasztalt, de jó pár éves konzolexkluzív játék végül PC-re látogat. A japánból érkező háborús hős azonban nem a származása végett kaphat most kitüntetést, hanem a kiváló ötletei és szórakoztató játékmenete miatt.

Sokak számára furcsa és idegen az a stílus, amit a Valkyria Chronicles képvisel, révén egy olyan műfaj modernizált változatáról beszélünk, ami Japánon kívül sokáig csak keveseket mozgatott meg. Már a Super Nintendo korszak idejében is lehetett olyat látni, amikor a japán szerepjátékok elemeit körökre osztott stratégiai alapokkal keverték (Gemfire, valaki?), ám a kultuszstátuszba rakétázó stratégiai RPG-k inkább már a PlayStation-érát nemesítették. A Valkyria Chronicles sok tekintetben különleges egyed a stílus természetes evolúciójának folyamában, hiszen a tradicionális elemeken túl az akcióra is kellő hangsúlyt fektet. De nem hiányozhat a játékból az anime-esztétika, a drámai, kissé túljátszott jelenetek sokasága és a körökre osztott játékmenet sem.

### ALTERNATÍV VILÁGHÁBORÚ

A japán szigetországból származó mangafüzetek és anime-filmek gyakran játszanak el az alternatív történelem-valóság gondolatával, ezt a játszadozást pedig a Valkyria is büszkén folytatja. A fiktív Európában a szövetségi hatalmak és az elnyomó, agresszor birodalom vív ádáz csatát (némi kék és vörös áthallással – tetszik érteni?), a sztori pedig egy kis független államra, Galliára fókuszál. Főszereplőnk, Welkin apja az első világháború hőseként vonult be a történelemkönyvekbe, amikor pedig megkezdődik Gallia inváziója, a srácot a szülővárosába hívja a kötelesség. Zöldfülű hősünkből hamar szakaszparancsnokot farag a kialakuló konfliktus, a Hetedik Osztag pedig csatát csatára nyerve egyre nagyobb hírnevet szerez magának.

**ADATOK**

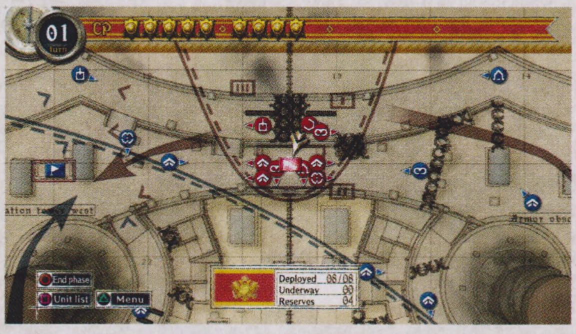
KIADÓ **Sega**
FEJLESZTŐ **Sega**
MŰFAJ **sRPG**
MULTI **nincs**

**STÍLUSMINTA**

**Vandal Hearts** 2010 (KONAMI)
**XCOM: Enemy Unknown** 2012 (2K GAMES)

Ha túltesszük magunkat az alapvetően bugyuta és sokszor igen gyerekes párbeszédeken, akkor egy érdekes sztori bontakozik ki a szemünk előtt, amely egyszerre szól barátságról, bajtársiasságról, szerelemről és szomorúságról. A felek közötti csaták metaszintjén ott lebeg a politika, a társadalomkritika, némi természetvédelem, sőt, nem is lenne anime stílusú a játék, ha nem csempésztek volna a készítők misztikus, természetfeletti szálat is a kontinens múltjának történetébe. Egy szó, mint száz, a Valkyria Chronicles jól működik, mint japán stílusú mese – de vajon hogyan szuperál, mint stratégiai szerepjáték?

**Szinte csak konzolon voltak eddig sRPG-k, így a Valkyria Chronicles megjelenése igazi örömünnep a műfaj rajongóinak.**




### NEM (CSAK) TÉRKÉP E TÁJ

A játék központi eleme természetesen a tényleges csatákra koncentrál. A játékot mindig a taktikai térképről indítjuk, ahol a megadott bázispontokon szétszórjuk az egységeinket, majd indulhat a körökre osztott buli. Minden kör elején parancspontokat használhatunk fel, amely jellemzően akkor fogy, amikor aktiválunk egy karaktert a térképen. Ilyenkor a kamera bezoomol a csatatérre, és indul az akciózás. Minden figurának (akik jellegzetes kasztokban vannak szétszórva) adott mozgási ideje van – magyarul, miközben fel-alá grasszálunk a csatamezőn, fogy egy kijelzőcsík, amely kiürültével az adott karakter többet nem tud mozogni az aktuális körben. Szerencsére az akciópontokat külön kezeli a játék a mozgástól, így a lövés/gránátdobás/gyógyítás lépését bármikor elsüthetjük az adott körben, akár a mozgolódás előtt is. Az akció során a célzás is a mi feladatunk, így kicsit jobban az események hevében érezhetjük magunkat, mint a hasonló stílusú programokban. Ha elképzeljük, hogy meglehetősen változatos környezetben, és meglepően izgalmasan kialakított szituációkban történik a taktikázás, akkor már sejthető lesz, hogy ezen alapelemekből mennyiféle stratégiai lehetőség fakadhat, pedig a kasztok speciális képességeiről és egymáshoz való

Habár technológiai szempontból a Valkyria Chronicles megkopott, mangás stílusa még mindig világbajnok.

# TIPPEK, TRÜKKÖK

## FEJEKRE VIGYÁZNI

**Figyelj Welkinre és az Edelweissre! Általánosan elmondható szabály a kampány csatáiban, hogy a Hetedik Osztag vezetője nem bukhatja el a küzdelmet. Tankja ráadásul az ütközetek kulcsfontosságú pillanataiban képes lehet megfordítani a csata menetét, új reményt adva a harcosoknak. És hát mit szólna szegény Alicia, ha a fehér lovon, izé, kék tankon érkező hercege otthagyná a fogát a csatatéren…**

## CASTING OKOSAN

**Válogasd meg, kiket viszel a csatába! Egy mesterlövész nem sokat tud kezdeni a falombok sűrűjében, viszont annál hatékonyabb lehet a sivatag dűnéi közt. A tankot sem szabad „gyógyító" mérnök nélkül harcba küldeni, míg az utcai lövöldözésekben a shocktroopereknek lesz garantált a sikere. Minden kasztnak fontos szerepe van – idővel rájössz majd, hogy adott szituációkban kikre érdemes építeni.**

## FRONTVONALI HR

**Nem elég arra koncentrálnod, hogy kis csapatodat milyen kasztokból rakod össze, de az is fontos, hogy egy-egy karaktertípusból ne vidd ki az összes embert a hóra. Ha elkutyultad az osztag összeállítását, akkor támaszkodj az erősítés hívására, elgyengült/feleslegessé váló fickóidat pedig nyugodt szívvel küldd haza a bázispontokon. A bázis-hoppanás sem utolsó taktika nagyobb terepeken.**

## TÁBORI ISTÁPOLÁS

**Jusson idő minden küldetés között a tréningre és a workshop látogatására, mivel fejlődés nélkül nem fogsz tudni lépést tartani a fokozódó kihívással. A csapatot két misszió közt mindig zavard el edzeni, de a tankok és felszerelések fejlesztése is esszenciális. Jó szerepjátékhoz méltóan nincs is jobb érzés annál, mint amikor a frissen tápolt karaktered pikk-pakk rendet tesz az ellenfelek között.**

## KERESD A FEDEZÉKET

**Bár a Valkyria Chronicles térképein sok tereptárgy van szétszórva, dedikált fedezékként sajnos csak a homokzsákok, árokfalak és hasonló elemek működnek, mögéjük bújva viszont sokkalta nagyobb eséllyel élik túl hőseid a golyózáporokat. Ha minden kötél szakad, adott esetben a tankod, egy málladozó romfal, egy jótékonyan eltakaró fatörzs vagy szikla is hevenyészett mentsvárat jelenthet.**

## CSAK EGY FELADAT

**Nem minden esetben könnyű a dolgod a játék kampánya során, hiszen a felállás gyakran feje tetejére állhat az ellenfél erősítésének megérkezésével. A sztori is hozhat fordulatokat a terepen, ilyenkor sokszor a túlélés, az ellenfél bázisának elfoglalása, vagy egy speciális objektíva már győzelmet hozhat. Ne kockáztass feleslegesen, ne hősködj, inkább a fő cél lebegjen a szemed előtt!**

## BAJTÁRSAK

**A játék taktikusan épít arra, hogy a karakterekkel szemben szimpátiát alakíts ki, hiszen a megkedvelt fickókat az ember nem szívesen hagyja elvérezni a csatamezőn. Mindig figyelj elesett társaidra, hisz három körön belül (vagy az ellenfél megérkezése előtt) még megmentheted őket! Persze a csata közbeni gyorsmentés/visszatöltés alkalmazása sem utolsó lehetőség, ha minden kötél szakad.**

**A japános ábrázolás senkit se tévesszen meg, ez egy kőkemény, izzasztóan nehéz és taktikus stratégiai játék.**

viszonyáról (erősségek-gyengeségek), a figuráink egyéniségéhez köthető statisztikai módosítókról még nem is beszéltünk.

Az ütközetek jelentik tehát a játék savaborsát, aki pedig a fentebbi leírástól picit berezelt, annak van egy jó hírünk: a játék abszolút nem bonyolítja túl a taktikai elemek bemutatását, sőt egy meglehetősen korrekt nehézségi ívvel vezet be minket a mélyebb taktikai rétegekbe. Ebből kifolyólag az ember az első pár óra alatt könnyedén rázódik bele a játékba, a Valkyria Chronicles pedig az egyre nehezedő küldetések megoldása után bőkezűen locsolja a jutalomélményt a játékosokra.

Miközben megveregetjük a vállunkat egy-egy jobban sikerült csata teljesítése után, a program különböző tápolási lehetőségeket is kínál, hogy tényleg úgy érezhessük magunkat, mint egy szerepjátékban. Az egységek összeállítása mellett fontos lehetőség a csapatok edzése (ilyenkor lépnek szintet az adott kasztokba tartozó figuráink), de vásárolhatunk különböző fejlesztéseket a fegyverekre és a Havasi Gyopár (Edelweiss) kódnéven futó csodatankunkra is. Miután elköltöttük az összes pénzt és XP-t, amit a győzelmekkel bezsebeltünk, jöhetnek az átvezetők, amelyek rendes animációs formában, vagy dialógképernyőkön gördítik előre a történetet.

### KOPOTTAS KÉPREGÉNY

Bár a Valkyria Chronicles a maga idejében bitang látványosnak és egyedinek hatott, azért a Canvas motor mai szemmel nézve legföljebb csak a stílusa miatt hat megkapónak. PC-n ma már megmosolyogtató a terep geometriai kidolgozottsága, és hát a textúrákat sem húzták fel mai szintre a SEGA grafikusai. Ami miatt mégis kellemes a szemnek az összkép, az a különleges vízfesték-effektus és a cel-shade vonalazás. A játék úgy néz ki, mint egy megelevenedett képregény, aminek az érzetét tovább fokozzák a különböző kiírt hangutánzó szavak („Blam!") és a remekül kidolgozott karakterek. A mai szemmel nézve egyszerű technológiai háttér azt is magával hozza, hogy a játék gépigénye eléggé minimális. A PS3 portolás stabil futást és korrekt optimalizációt hozott magával, de senki ne várjon túl részletes grafikai beállítási lehetőségeket.

Prezentáció tekintetében egyébként a játék máshol is régi sulis hangulatot áraszt magából – a menük és alképernyők tényleg mintha csak a kilencvenes évek végéről másztak volna át 2014-be. A PlayStation-retró elég erőteljesen rányomja a bélyegét a játék menüszervezésére is, bár a képeskönyv-koncepció, ami a különböző átvezetőket köti össze a csatákkal, nem rossz ötlet. (A Dreamcaston nevelkedett régi motorosok még olyan SEGA-s poénokat is felfedezhetnek, amelyeket most inkább nem is akarunk lelőni.) A zenei körítést viszont semmilyen formában sem ér piszkálni. A japán fejlesztők nagyon értenek hozzá, hogy lendületes és fogós dallamokkal támogassák meg a játékaikat, ez pedig a Valkyria Chronicles esetében is sikeres küldetésként könyvelhető el.

### KITÜNTETÉSES GYŐZELEM

Ha az ember túlteszi magát a régies megoldásokon, és szereti a különlegességeket, akkor csodálatos élményekkel gazdagodik a Valkyria Chronicles végigjátszása során. A kampány bő harminc órát is elkér a játékostól, cserébe viszont fordulatos cselekménnyel és ötletektől tobzódó játékmechanikai megoldásokkal jutalmazza őt. Amennyiben pedig valaki eleve fogékony arra a kihalófélben lévő hangulatra, amit még egy jó tíz évvel ezelőtt úgy hívtunk, hogy „konzolos stílus", akkor nem is lehet kérdés a csökkentett áron kínált játék beszerzése. Külön örömünknek is hangot adunk így a cikk végén, hogy a SEGA nem hagyja kallódni ezt az értékes brandet. Reméljük, egy esetleges folytatás előszele lehet, hogy hat év után ismét elővették Gallia históriáját – és az sem lenne éppen rossz dolog, ha a második részt is átportolnák közben!

## ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, 356 MB SM 3.0 VGA, 25 GB HDD

Egy remek konzoljáték kissé megkésett portja, amely kívülről kicsit kopottasnak tűnhet, a belseje viszont ritka értékeket tartogat. Stratégia, akció és az anime stílus teljes kelléktára felvonul a Valkyria Chroniclesben, ami a műértő PC-sek idei titkos kedvence lesz.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**Az egyre mélyülő taktikai elemeket ügyesen és okosan keveri a japán szerepjátékok sztorizós stílusával.**

**KONTRA**

**Az egész játék prezentációja és hangulata old school, ami a legtöbb játékost eltántoríthatja a mélyebb barátkozástól.**

**80%**

[ÍRTA TIKA] A PARADOX OKTÓBER VÉGÉN ISMÉT MEGMOZGATTA A GRAND STRATEGY JÁTÉKOK PIACÁT, HISZEN A CK2 ÉS AZ EU4 SZINTE EGYSZERRE KAPOTT EGY-EGY NAGYOBB KIEGÉSZÍTŐT. A CONQUEST OF PARADISE, A WEALTH OF NATIONS ÉS A RES PUBLICA UTÁN RÁADÁSUL VÉGRE EGY OLYAN EU4 PAKK JÖTT, AHOL NEM A FELFEDEZŐK-KERESKEDŐK VANNAK AZ ELŐTÉRBEN.

Mint azt megszokhattuk, az új DLC-t egy ingyenes patch kíséri, így az alapjátékot birtoklókhoz is szivárog a friss matériákból bőven. A térképen például 900 új provincia és 100-nál is több új nemzet jelent meg, s noha ezek többnyire Európán kívüli területek, korántsem másodlagosak. Jelentős változások figyelhetők meg például a teljes amerikai kontinensen, de Indiától Indonéziáig találunk újdonságokat, friss eseményeket és döntéseket. A bookmarkok közül a harmincéves háború és a napóleoni éra kapott kiemelt figyelmet, s e tárgykörökön belül pedig főleg a reformáció és a forradalmi eszmék terjedési mechanizmusára koncentráltak a készítők az ide kapcsolódó ligákkal, CB-kel egyetemben.

## MÉG KÉR A NÉP...

Az Art of War legfontosabb újítása a helyi autonómiák létrehozása. Itt persze szükséges megemlíteni, hogy az eltérő kultúrák/ideológiák belső lázongása ezúttal minden tartományban egy „civil unrest" mutatóhoz lett kötve, s ezt már nehezebb látszatintézkedésekkel lecsillapítani. A rendszer globális kihatásait jól mutatja, hogy a diplomáciában az idegen nemzetek lázadó frakcióit a Covert Actions menüpont alatt fix havi összegekkel például támogatni lehet, amely egyben egy újfajta CB-t (a támogatás tehát ok a hadüzenetre) is jelent. No de térjünk vissza az autonómiákhoz: harmincévente lehetőség adódik minden provinciában lazábbra engedni vagy éppen szorosabbra húzni a gyeplőt a Production interfész Local Autonomy fülén. A nagyobb önállóság jó hatással van a polgárok közérzetére (+25% autonomy = -10% civil unrest), ugyanakkor a bevételi oldalon a kisajtolható manpower, termelés és adó halmazból egyre kevesebbet látunk viszont. Ez a húzd meg-ereszd meg mechanizmus sokkal reálisabb, mint az elődje, és kiszámíthatóbb belpolitikai viszonyokat teremt.

## MÁR A PÁPA SEM A RÉGI

A pápaság intézményében a kardinálisok mostantól egy állandó, 50 tagú kúriát alkotnak, amelynek a sorait automatikusan töltik fel. Nincsenek konkrét jelöltek, akiket támogatni lehetne, hanem a saját (a vagyonos, nagy múltú katolikus régiókból kikerülő) bíborosok száma dönti el, hogy mekkora a befolyásunk a pápára, ahogy azt is, hogy ki ül majd Szent Péter székébe, ha a jelenlegi vezető elhalálozik. A pápai befolyás maximálisan összegyűjthető 100 pontját aztán újabban manpowerre, presztízsre, pénzre és egyéb javakra tudjuk beváltani. A diplomácia területén a békekötéseknél is történt némi finomhangolás, például kiiktatták a „szövetségesem szövetségese" láncreakciókat az egyenletből. Szintén friss opció, hogy a vazallusállamokból ütközőzónákat tudunk létrehozni, s ezek kvázi mint felfegyverzett határ menti régiók működnek tovább jelentős

katonai bónuszokkal (pl. +25% manpower, és az ehhez tartozó recovery speed is felugrik +20%-ra), csak éppen már nem lehet őket annektálni, és adót sem fizetnek.

## EGY KLIKK, EGY SEREG

Az Art of War lesz a játékos legjobb barátja a háborúkban. Teszem azt, szeretnénk egy 6 gyalogos, 4 lovas és 4 ágyús regimentből álló hadtestet, nos, akkor a Templates alatt elég megadni a mintát, majd ehhez kijelölni egy célprovinciát, és a környéken máris megindul a toborzás. Az előre legyártható sablonokkal a sereg mindig a megadott területen fog gyülekezni, ergo az alakulatok idegesítő összebogarászása kilőve, és valahányszor újabbra lesz szükség, csak egy gombnyomás a művelet. Kis lépés az embernek, de végre a szövetségeseink nem csak ad hoc jelleggel rongyolnak be az ellenséges területre, hanem világos, konkrét célokat tudunk kijelölni az elfoglalandó tartományok Military rubrikájában, az Objective menüponton keresztül. A saját területeken ugyanitt, ostromidőben észrevehetünk egy Sortie nevű funkciót is, amely 10 military-pontért egy ideiglenes felmentősereget képez (az idegesítő egy regimentes kis kocaostromlóknak befellegzett). A flottapanelen megjelenő új, horgonyt formázó ikon pedig a mothball, tehát ha hosszú békeidő következne be, tegyük csak el pihenőre a tengeri haderőt, csökkentve ezzel a fenntartási költségeket (jelzem, a hajókat már el is lehet adni a diplomáciai panelen). Az új DLC tehát a kevésbé látványos, de nagyon mélyre ható változásaival bőven benne van a „20 dollárért megéri" kategóriában. Szerintem kötelező vétel!

## ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, 356 MB SM 3.0 VGA, 16 GB HDD

Az EU4 fejlődése tökéletes ütemben zajlik, és az Art of War a finomhangolás mellett még kényelmesebbé, komfortosabbá tette a játékot.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **92%**

**PRO**

**Az autonómia-rendszer szimpatikus, az új katonai opciók (templates, sortie, mothball) szintén, a diplomácia is jó irányba fejlődött – gyakorlatilag csak hasznos cuccokat kaptunk.**

**KONTRA**

**Ilyesmi nemigen van.**

**90%**

# Crusader Kings II
## Charlemagne

[ÍRTA TIKA]

***Az Európa atyjaként számon tartott Nagy Károly sokáig csak csendben duzzogott a sarokban, ugyanis a VIII. század rendre kívül esett a Crusader Kings 2 hatósugarán. Nos, ezt a bakit igyekszik most a hetedik expanzió rendbe tenni.***

A svéd Paradox üzletpolitikája hosszú évekig kíséri minden termék életútját, és a javításokba rendszeresen kerülnek új, friss dolgok is, másrészt persze az utolsó csepp profitot is kisajtolják minden slágerből. A Crusader Kings 2 például tavaly májusban kapta meg a The Old Gods DLC-t, amely a negyedik nagyobb bővítmény volt, és i. sz. 867-re tolta ki az időskála elejét. Novemberben már a judaizmus (Sons of Abraham) is beépült, idén márciusban pedig a Rajas of India közel 300 új provinciával bővítette a térképet kelet felé. Az új DLC ezúttal még száz évet csap az alapjátékhoz, és a 768-ra datált kezdéssel egy olyan Európa vonalai rajzolódnak ki, ahol esélyt kapsz a nyugati birodalom feltámasztására.

**A Paradox még mindig fantasztikus munkát végez, ha egy már korábban kiadott játék folyamatos támogatásáról van szó.**

### KAROLUS MAGNUS A LEGNAGYOBB...

Tény és való, hogy a Charlemagne-nál a frank birodalom van a középpontban, ide kapcsolódnak a főbb események, és az induló dátum sem véletlenül lett Kis Pipin halálára időzítve. Ekkor ugyanis a királyságot két fia, Károly és Karlmann között osztották fel, ám mint tudjuk, a közös lónak nemcsak a háta túros, de valaki mindig úgy érzi, hogy nem neki jutott az eleje. Betrada, az anyjuk igyekezett lecsillapítani a kedélyeket, és a játékban hamar kiderül, hogy melyik fiú volt a házi kedvenc. Karlmann-nal játszva például nem feltétlenül innék a mama által felkínált borból, mindenesetre a részletes eseménysorért jár a taps a készítőknek. Karlmann 771-es halálával Károlyként rögtön egy óriási birodalom hull az ölünkbe, amit keleten a mórok, északon a szászok, délen pedig a longobárdok fenyegetnek, nem is beszélve a belső lázadásokról, szóval tennivaló is akad bőven.

### HENCIDÁTÓL KRÓNIKÁIG

A kiegészítőben a korszakokat megnyitó felület szépen rendszerezve lett (ez mondjuk patchben az alapjátékhoz is jár elvileg), miközben az aktuális játék lezárásakor egy új képes krónika foglalja keretbe a történéseket. Hogy az alapokról is szóljak: a Crusader Kings 2 a hűbéri kötelékekre épül. A királyoktól a legkisebb gróf szerepéig bármit bevállalhatsz, és az adott dinasztiával kell egyre feljebb emelkedned, miközben megfontolt diplomáciával és persze hódításokkal növeled a családi respektet. Jelzem, ha a The Old Gods DLC-t még nem zsákoltad be, akkor rengeteg a vakfolt a térképen, az összes pogány nemzet, például a szászok, avarok, szlávok vagy az etelközi magyarok, nem beszélve a fél térképet kitevő emirátusokról, tabu lesz. Ugyanakkor Bizáncot még éppen időben csípjük el, és az angol terület is ígéretes a sok kis királysággal – némileg nyugisabb, mint a kontinens.

### NEHÉZ FÁBA NAGY FEJSZE!

A kezdés nagyon nehéz, a frank példánál maradva nincs olyan év, amit háború nélkül megúsznának. Márpedig a háborús időszakban újabban óriási a lemorzsolódás télen, és ezen az sem segít, hogy olyan hadvezérek tűnnek fel, mint Roland (később egész komoly kultuszt teremtett). A legnagyobb gond azonban a vazallusok számához bevezetett limit, amit a friss centralizációs törvényekkel kellene kezelgetni, ez szabályozza ugyanis a demesne, plusz most már a vazalluskontingens méretét is. Azonban az új törvényeket iszonyú lassan lehet bevezetni – egyrészt mert szükséges ide a Legalism ág fejlesztése is, másrészt a folyamatosan intrikáló hercegek, bárók már puszta ellenszenvből is korlátozni akarják a királyi jogköröket. Nálam rengetegszer -100-zal indult a kapcsolat az épp legfontosabbnak gondolt dukátusokkal, az indoklás pedig egyszerűen annyi volt, hogy utálnak. Sajnos a diplomáciai opciók közül kiesett az orvgyilkosság, az e törekvésre irányuló terveimet meg a kutya se támogatta, így aztán egyenként kellett a földbe döngölni valamennyit.

### KELL EZ NEKED!

Az említett centralizációs törvények egyik legjobb hozadéka az alkirály (viceroyalty) titulus, ez a cím ugyanis nem örökletes. Mivel a vazallusok száma korlátozva van, császárként előbb-utóbb rákényszerülünk, hogy hercegségeket, vagy egész királyságokat adományozzunk ily módon; persze ennek is vannak hátulütői, például könnyen áldozatul eshetnek a függetlenségi törekvéseknek. Mostantól egyébként már olyan birodalmakat is létrehozhatunk, amelyek sosem szerepeltek a történelemkönyvekben (3 királyság/grófság és rengeteg presztízs kell hozzá), és el is nevezhetjük ezeket. Végezetül mi mást is mondhatnék: nem kötelező vétel a Charlemagne, de mindenképpen ajánlott.

Sokat ugyan nem változtattak a kezelőfelületen, de a Crusader Kings II még mindig a műfajának egyik legátláthatóbb darabja, így kezdőknek is ideális.

**ÉRTÉKELÉS**

**GÉPIGÉNY**

Intel Pentium IV 2.4 GHz vagy AMD 3500+, 2 GB RAM, 512 MB SM 3.0 VGA, 2 GB HDD

A Charlemagne és az új ingyenes patch kombinációja a plusz száz év történelem mellett komoly változást hozott a törvényekben, kinyitotta a kaput az alkirályok előtt, és rendesen átrendezte Európát.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

**PRO**

**Az új időpont és az ezzel járó események, az alkirályi cím, az átdolgozott törvények.**

**KONTRA**

**Maradtak még benne bugok, de kétségkívül a legidegesítőbb, hogy a frankokkal játszva az MI mintha direkt utazna rád.**

**80%**

# ESCAPE DEAD ISLAND

[ÍRTA KREDENC]

**A Deep Silvernél valaki nem szeret engem. Amikor azt hittem, a Sacred 3-nál nagyobb istencsapása már nem érhet, és az év hátralévő részét sebeim nyalogatásával tölthetem el, a nyakamba ugrott egy szörnyszülött, hogy agyamat kiszívva vegetáló élőholttá változtasson. Ez már a vég?**

Persze sok jóra azért eleve nem számítottam az Escape Dead Island (innentől hívjuk Edinek) kapcsán, hiszen ez is csak egy töltelékcím, hogy valamivel kihúzzuk az időt, amíg a Yager elkészül a meglepetéssiker Dead Island második részével. Mégis, a nem túl acélos előzetesek után a játék első egy órája kellemes meglepetésként ért, hovatovább tetszett, amit láttam. Ám Edi itt el is lőtte a puskaporát, és ahogy egyre jobban belemerültem e szörnyszülött lelkivilágába, úgy szállt el minden reményem – és vele együtt az életkedvem...

### UNALOMDÉMON ZOMBIDENEVÉRSZÁRNYON

Szörnyszülött? Nos, igen, mert Edi valóban az. Ha nagyon le akarom egyszerűsíteni, akkor a Dead Island és a Batman: Arkham Asylum törvénytelen fattya, s bizony, mint ilyen, bőven megáll rá az iménti jelző. A játék egy külső nézetes akció-kaland túlélőelemekkel, melyből hiányoznak az alapmű olyan toposzai, mint a belső nézetes harc, a tárgykészítés, a fejlődési rendszer, a szabadon választható több karakter. Van helyette egy közepes méretű sziget, amelynek adott pontjai között rohangálsz ide-oda „betmenesen”, azaz kipucolod A-t, majd B-t, itt begyűjtesz valami eszközt (csáklya, lámpa, pajszer, gázálarc, kulcskártya), amivel A és B addig elérhetetlen pontjaira is behatolhatsz, és így tovább. Akárcsak a Rocksteady játékában, a készítők itt is rengeteg gyűjtögetni valóval próbálták kitolni a játékidőt, és kicsit érdekesebbé tenni az amúgy elég egysíkú játékmenetet és

**ADATOK**

KIADÓ
**Deep Silver**

FEJLESZTŐ
**Fatshark**

MŰFAJ
**akció-kaland**

MULTI
**nincs**

**STÍLUSMINTA**

**Batman: Arkham Asylum**
2009 (WBIE)

**Dead Island**
2011 (DEEP SILVER)

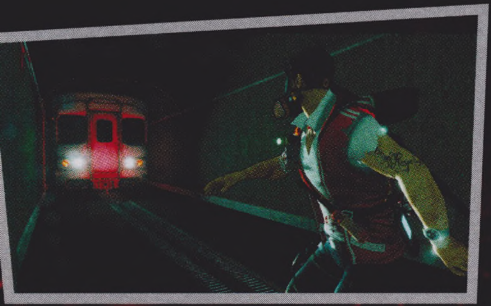
a viszonylag kevés helyszínt (e vonatkozásban a Dead Rising is bekacsint, lévén miután hősünk egy riporter, fotókat készíthetünk a terhelő bizonyítékokról). Ez amúgy azért is fontos esetünkben, mert a denevéremberes harcrendszer helyett egy szimpla kétgombos (ütés, kitérés) kardozást, illetve pisztolyos lövöldözést kapunk, alternatívaként kiegészítve sunnyogással-eltereléssel és hátulról, csendben kivégzéssel. Legalábbis ez az elv – és minden bajok gyökere.

Mert hát a svéd Fatshark szakijai nem igazán értették meg, mitől is működik az Arkham-címekben ez a mechanizmus. A játék elején még tényleg élveztem, hogy csendben be kell cserkészni a zombikat, a hátukba kerülni, közben a környezetet kémlelni a felszedhető cuccok és a rejtett ösvények után – ám miután a dolog semmit nem fejlődött, az egész hamar unalomba fulladt. Főleg azután, hogy rengeteget kell visszafelé mászkálni, sőt egy ponton lesz egy bázisod, ahová a játék állandóan visszadobál, és neked mindig onnan kell újra és újra elindulnod hosszú túrákra. A második óra végén már mindent láttál, a harmadik végén a pokolba kívánod az egészet – és ekkor jön az őrület. Mert hiába nem fejlődik hősöd (ugyan az életerőt lehet növelni elsősegélyládák begyűjtésével, de például a harchoz és ugráláshoz szükséges állóképességet nem), a fejlesztők úgy vélték, a kezedbe nyomott erősebb fegyverek birtokában halhatatlan vagy, és innentől átváltottak Dark Soulsba. De tényleg. Zsebkendőnyi területen kell elszambázni 4-5 überzombi elől, miközben távolból savköpő társaik zúdítják nyakadba az áldást; lehetne ugyan lőni, de nincs helyed célozni, a puska lassú, időd nincs újratölteni, három erősebb csapástól pedig embered kimerül, így elugrani sem tudsz már. Meghalsz hát és feltámadsz – két kilométerrel arrébb, mert kézi mentés nincs, csak automatikus, a checkpointok elhelyezése pedig minden átgondoltságot nélkülöz.

### RÉMÁLMODJ VELEM

Ám még ezt is el lehetne viselni (az elmúlt pár évtizedben megfordult már a kezem

● Él bennünk a gyanú, hogy ezt a rengeteg HELP feliratot maguk a fejlesztők üzenik a világnak...



között ennél jóval rosszabbul megtervezett és összerakott játék is), ha a sztori érdekes, fordulatos lenne, ha látnál célt magad előtt, amit mindenképp el szeretnél érni, túlélve a fent leírt minden poklot, ha lenne valaki, akiért izgulhatnál. De nem az, nem látsz, és nincs senki. Sőt.

Elvileg Edi története arról szólna, hogy megtudjuk, hogyan tört ki a zombiapokalipszis, mely megfertőzte előbb Banoi szigetét, majd az egész világot, ahogy azt a második részben látjuk majd. Nos, elárulom, és nem hiszem, hogy sok poént lövök le: egy GEOPHARM nevű gonosz gyógyszerkutató cég kotyvasztotta össze a vírust, majd jöttek az emberkísérletek – és ennyi. Sablonosabb nem is lehetne, és hiába a 80 felszedhető hangfájl, feljegyzés, mi egyéb, sokkal több nem derül ki. Mindezek helyett a játék főhősének személyes, hallucinált rémálmát éled át, amivel szerintem a fejlesztők azt akarták mondani, hogy a drog rossz, kerüld messzire, mert a végén ilyen játékokat fogsz csinálni, és senki nem szeret majd.

A játék a GEOPHARM laborjában kezdődik, ahonnan valami felébredt lelkiismeretű jóember ki akarja csempészni a terhelő bizonyítékokat, így ezek megtalálása az általunk terelgetett nindzsa (!) feladata, akit nem más kommandíroz rádión, mint régi ismerősünk, Xian Mei. Ez tulajdonképpen az oktatópálya, aztán váltunk az igazi főhősre, Cliff Calóra, egy fiatal fotóriporterre, aki barátai, egy újságíró csaj és egy grafikus srác társaságában (van nevük is, de annyira papírmasék, hogy tök mindegy, hogy hívják őket, náluk már csak Cliff unalmasabb és kétdimenziósabb karakter) a vállalat bázisául szolgáló Narapela szigete felé hajóznak, hogy megírják életük sztoriját a zombiapokalipszisről. És persze beletenyerelnek a cuppogós tutiba, innentől adott a feladat: megtudni, mi történt, és túlélni, bármi áron. A képernyőn túl és innen egyaránt.

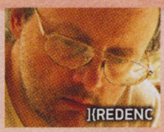
**Az Escape dead island jól indul, aztán… aztán átcsap egy olyan élménybe, amit semmiképp se élj át elsőkézből. Mi szóltunk.**

És itt ugyanazt írhatom le, mint a mechanizmus kapcsán: bármennyire is sablonos a sztori, akár működhetne is, ha a fejlesztők agya nem száll el, és nem akarják az említett misztikus masszával nyakon önteni az egészet. Soha nem tudod, hogy amit épp átélsz, valóság-e vagy sem, egy-egy szekvencia végén felébredsz az emlegetett bázison, és jön egy újabb etap, élők és holtak beszélnek hozzád, hullák és konténerek potyognak az égből, hullámzik a táj, átvált a kép fekete-vörösbe, néha meg a semmiből előrobogó metrószerelvény (!) elől kell menekülnöd, vagy a plafonon mászkálnod. A játék végére aztán annyi anyagot toltak be a derék svéd készítők, hogy most gyaníthatóan egy kórházban fekszenek túladagolás miatt, mert olyan, amit át kell élned az utolsó fél órában, normális/józan/tiszta ember agyában nem születik meg. Aztán snitt, game over, és ott ülsz hülyén a monitor előtt, zombivá válva, egy széttört kontrollert szorongatva. És várod, hogy felébredj a saját rémálmodból.

### SOHA, SEHOL, SENKINEK

Mit mondjak még? A cel-shaded grafika indokolható, sőt a feliratokként felröppenő hanghatások képregényszerűvé formálják a játékot, ami szerintem (az egyetlen) jó tervezői döntés volt, a látvány kis szódával elmegy, az animációk tényleg klasszak, Xian Mei feneke formás, bár a szinkronja csapnivaló, hősünk hangjának kölcsönzője, Joseph May viszont jó munkát végzett. Nagyjából ennyi, amit fel tudok hozni Edi védelmében. A többit fedje az örök hallgatás leple, zárjuk ezt a kínok közt született szörnyszülöttet egy konténerbe a többi terhelő bizonyítékkal, használt fecskendővel és fertőzött matériával együtt, majd dobjuk a tengerbe, hogy onnan élő ember fel ne hozhassa soha. Mert ha mégis, és valaki feltöri a pecsétet, akkor tényleg kitör az apokalipszis. Hát kell ez nekünk?

**ÉRTÉKELÉS**




**GÉPIGÉNY**

Kétmagos 2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, 1 GB DX11 VGA, 8 GB HDD

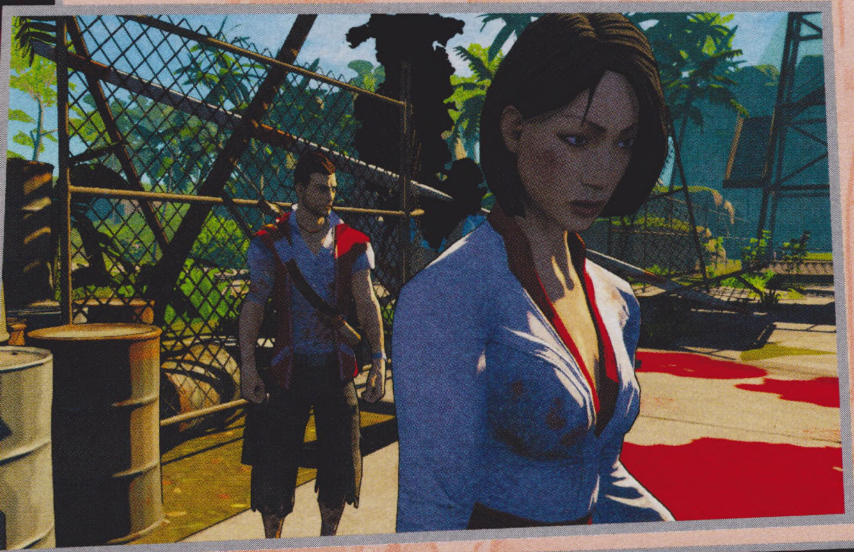
A szó kimondatott: szörnyszülött; életének egyetlen értelme, hogy megmutassa a világnak, hová vezetnek a felelőtlen játékipari génkísérletek. Kill it with fire!

GRAFIKA: **60%**
HANG: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **30%**

**PRO**
**Xian Mei feneke.**

**KONTRA**
**Minden más.**

**45%**



**FÓRUM**
Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
**www.pcguru.hu/forum/dead-island**

[IRTA **CHRIS**] **Miközben tizedik születésnapját ünnepelte a World of Warcraft, megjelent hozzá az ötödik expanzió, amely egy új világba repíti el az online kalandra éhes közönségét. A minőségre ezúttal sem lehet panasz, sőt, elmondhatjuk, hogy lényegében a legjobb kiegészítőt kapjuk a Burning Crusade óta.**

Tíz év rettenetesen sok idő, főleg a videojátékok piacán. Ez idő alatt nemcsak játékok kopnak meg alaposan, hanem komplett kategóriák tűnnek el a süllyesztőben – ám úgy látszik, hogy a World of Warcrafton nem fog az idő vasfoga. Az elmúlt egy évtized nemhogy fakóvá, hanem csillogóbbá, tökéletesebbé varázsolta a világ legnépszerűbb MMORPG-jét, amelyről elmondhatjuk, hogy mostanra újra teljes fényében és pompájában virít. Ez a polírozási folyamat persze rengeteg munkát, időt, és nem utolsósorban bátorságot igényelt a készítők részéről, akik az elmúlt tíz esztendő során teljes odaadással gondozták hőn szeretett világunkat.

E folyamat eredményét üdvözölhetjük most, 2014-ben, a Warlords of Draenor képében, amely sikeresen visszacsábította maga mellé az időközben lemorzsolódott játékosbázist, újdonságaival, fantasztikus lehetőségeivel pedig azonnal el is varázsolta azt. A nagy visszatérők között voltunk mi is, akik már az előzetesek alapján is tudtuk, hogy itt bizony valami egészen elképesztő dolog van készülőben. Arra azonban mi sem számítottunk, hogy ilyen lehengerlő, mesés folytatást kap ez az ősrégi csoda.

### EZ A WOW MÁR NEM AZ A WOW

De mitől is olyan jó a Warlords of Draenor? Erre a kérdésre nem lesz egyszerű válaszolni, hiszen a Blizzard jó szokásához híven ezúttal is bátran nyúlt a véső és kalapács után azért, hogy alaposan átfaragják azt a címet, amit World of Warcraft néven ismertünk. Bátor lépések sokasága vezetett ahhoz, hogy megkapja jelenlegi formáját a játék, melyek során lényegében kidobtak minden olyan elemet a programból, amit a tesztelők kicsit is frusztrálónak vagy feleslegesnek éreztek, majd a fejlesztők az egészet újragyúrták azon formába, amitől jóval szerethetőbb, átláthatóbb lett az új kiegészítő, mint elődjei voltak.

De kezdjük az elején, a történettel! Az előző kiegészítőről, a Mists of Pandariáról sok szépet és jót el lehetett mondani, viszont tény, hogy a távol-keleti motívumokkal és vérnyulakkal teletűzdelt világa sokak számára idegen volt. Gyerekes momentumait, csillogó világát nehezen emésztettük meg mi is, a Blizzard pedig észrevette, hogy szükség van egy komorabb, sötétebb folytatásra. A Draenor pontosan ezen a területen kezd nagyon erősen, ugyanis az orkok szülőbolygójára vezeti a játékost, amely régebben Outland néven volt ismerős a mitológia követői számára. A sztori Garrosh Hellscreammel nyit, aki megszökik pandariai börtönéből, majd egy időutazásra képes barátja segítségét kéri, hogy megváltoztassa a múltat, és így a jövőt. 30 évet repül vissza az időben, és modern ostromgépekkel felvértezve megakadályozza, hogy a démonlord Mannoroth vérével megfertőzze az orkokat, akiket vezetve lerohanhatja majd Azeroth világát. Ez persze nem lesz egyszerű feladat számára, hiszen a Szövetség és a Horda egyaránt utánaerednek a Dark Portalon keresztül, és sereget gyűjtve megpróbálják még csírájában elfojtani a veszélyt. Egy új, párhuzamos idővonal veszi kezdetét, ahol Outland még nincs darabokra szakadva – ez lesz Draenor. A sztori tehát egy jóval borongósabb Warcraft-univerzumot tár elénk, amelyben végre visszaköszön a világ brutalitása, és végtelennek tűnő konfliktusai.

Azt mondani, hogy a Warlords of Draenor sikeresen nyitott, meglehetősen visszafogott állítás. Az új kiegészítő annyira népszerű lett, hogy ismét 10 millió fölött van az előfizetők száma!

## A SZOMSZÉD ORKJA MINDIG ZÖLDEBB

A történet tehát egy izgalmas kanyart vett, de mi a helyzet tartalom szempontjából? Nos, ezen a téren szerencsére most sincs hiány, újdonságok sokasága fogadja a visszatérő és hűen kitartó játékosok millióit. Először is jó hír, hogy végre új karaktermodelleket kaptunk a Draenor megjelenésével, amire rettenetesen nagy szükség volt, hiszen ezek évtizede semmit sem változtak. Az új figurák fantasztikusan néznek ki, mozgásuk és arcmimikájuk rendkívül sokat csiszolódott. Nagy kár, hogy régebbi hátasok és fegyverek nem kerültek a finomító gépezet őrlőfogai közé, de ne legyünk telhetetlenek – valamit hagyni kell a következő expanzióra is…

A lényeg persze az új terület, Draenor világa, amely nyolc zónából áll. Bejárhatjuk Shadowmoon Valley és Nagrand érintetlen területeit, amelyeket még nem pusztított el a démonhorda, megkapjuk Frostfire Ridge havas hegycsúcsait és Talador fenyvesekkel tűzdelt erdőit. Mind-mind rendkívül jól felépített, remekül sikerült helyszín, melyeken ezúttal is több száz új küldetés fogadja a 90-ről a 100. szintre eljutni vágyó kalandorokat. A missziók nagyjából azt a szokásos minőséget nyújtják, amit a Wrath of the Lich King óta megszokhattunk. Komplett sztoriszálakat göngyölíthetünk fel, érdekes történeteket hallgathatunk meg, vicces kalandokban vehetünk részt, melyeken keresztül szépen lassan megismertetik a Blizzard írói a játékost azzal a mesével, hogy miként veszi fel a harcot Gromash seregeivel a Horda és a Szövetség. Ahogy pucoljuk ki a zónákat, úgy nyílik meg előttünk egy rakás új lehetőség is, például segítséget kérhetünk a helyiektől, farkasok csatlakoznak mellénk, ha megtámad valaki, és így tovább. Ha pedig teljesítjük a térképen látható összes kampányküldetést, akkor még mozizhatunk is egy jót, hála az átvezető videóknak.

*Akik esetleg valamiért csalódtak a Mists of Pandariában, most megkapnak mindent, amire csak valaha vágyhattak.*

**ADATOK**

KIADÓ
**Blizzard Entertainment**

FEJLESZTŐ
**Blizzard Entertainment**

MŰFAJ
**MMORPG**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**World of Warcraft: Mists of Pandaria**
2012 (BLIZZARD)

## SZÁMOK BŰVÖLETÉBEN

Az út tehát, amelyen eljutunk a 100. szintre, rendkívül izgalmas és magával ragadó, de sajnos nem túl hosszú, pár nap alatt kényelmesen elérhetünk a végére. Ám minden WoW-játékos jól tudja, hogy az igazi élet a maximálisan elérhető szinten kezdődik, ahol ezúttal is rendkívül sok újdonság vár minket. Először is alaposan átalakultak a skillek és a talentek, melyeknek köszönhetően érdemes rögtön úgy kezdeni a játékot, hogy alaposan újraolvassuk képességeink leírását, mivel az ikonokon és a nevükön kívül szinte semmi sem a régi már. Kikerült egy rakás képesség, összevontak párat, jóval egyszerűbbé és átláthatóbbá téve így a játékot az újak és a veteránok számára egyaránt. No, nem kell túlegyszerűsítésre gondolni, kasztonként így is legalább 15 aktív képességet kell majd kipakolnia mindenkinek a gyorsbillentyűsávokra, ami a konkurensekhez képest ezzel együtt is jóval összetettebb, több lehetőséget kínáló rendszert jelent.

A szakmákat is alaposan átvarrták: a főzéstől a halászaton keresztül az alkímiáig minden máshogy működik, mint ahogyan azt az elmúlt pár évben megszokhattuk. A First Aid segítségével például bárki készíthet magának életerő-elixírt, a kovács pedig végre tényleg hasznos, epic cuccokat állíthat össze magának, de ugyanez érvényes az Inscription, az Engineer, a Leatherworking és a többi szakma képviselőire is.

## SZÜLINAPI AJÁNDÉK

**Novemberben nemcsak a Draenor megjelenését ünnepelték a Warcraft-univerzum szerelmesei, hanem a WoW születésnapját is, amire egy nagyobb cikksorozattal adózunk a készítők előtt. A World of Warcraft világában is készültek a szülinapra, hiszen pár héttel a megjelenés után újra megnyílt az első raid instance területe, amelybe a jelenlegi limiteket felrúgva ismét 40 játékos vonulhat le egyidejűleg, kipucolni annak rég nem látott ellenfeleit, Sulfuront és barátait; a dolog érdekessége, hogy az instance kitakarítói egy Molten Hound nevű hátassal lesznek gazdagabbak. Ám azok is örülhetnek, akik nem jutnak le a Blackrock Mountain mélyére: aki ugyanis belép a játékba a következő hónapok során, kap egy Molten kiskutya petet is. Boldog születésnapot, WoW!**

Jó hír, hogy a számok terén is rendkívül sok változásra számíthatnak a Draenor játékosai, hiszen a skillek mellett az úgynevezett tárgy-prefixek is teljesen átvariálódtak. Azzal valószínűleg senkinek nem mondunk újat, hogy a cuccok különféle bónuszokat adtak a viselőik számára. Ez maradt a régiben, viszont rengeteg ilyen bónusz-prefix eltűnt vagy megváltozott. Kikerült a játékból a dodge, a parry, a haste, nincsenek meta-gem foglalatok, és megjelentek olyan újdonságok, mint a multistrike (esély arra, hogy többször támadjunk), valamint a versatility, ami az elsődleges szerepkörünknek (tank, damage dealer, healer) ad bónuszokat. E változásoknak köszönhetően jóval kevesebb tárgyra van szükségünk, mivel ugyanaz a felszerelés a legtöbb esetben használható más-más szerepkörökben is, legyen szó akár tankolásról, gyógyításról vagy sebzésosztástól. Ha pedig már számokról van szó, nem szabad szó nélkül elmennünk az úgynevezett number crunching mellett sem, aminek hála a legtöbb szám végéről lekerült pár nulla, így végre nem milliós értékek pörögnek a sebzéskijelzőn és az életerőcsíkunk alatt.

*Ha eddig teljesen kimaradt az életedből a World of Warcraft, itt a tökéletes alkalom, hogy pótold!*

A táskákat is alaposan átvariálták a Blizzard szakemberei, amire a sok felgyülemlett kacat és küldetéstárgy miatt már jó ideje szükség is volt. Külön tárolót kaptak a heirloom itemek (a szintünkkel együtt skálázódó, account-függő tárgyak), a minijátékok (tudjátok, ezek azok a távirányítós autók és egyéb, különféle bohóckodásra való csecsebecsék), illetve a krafoláshoz szükséges komponenseket is saját pakkokba pakolhatjuk. Új fülre kerültek a hátasok és a petek is, de amit igazán hasznosnak találtunk, hogy beállíthatunk magunknak kedvenceket is, amiket így aztán egyetlen gombnyomással idézhetünk meg. Nagy változás viszont az elődökhöz képest, hogy Draeanor területén nem lehet saját hátassal repülni, még a maximális szintet elérve sem, mivel a készítők szerették volna közelebb hozni egymáshoz a játékosokat, hogy kiújulhasson a Horda és a Szövetség közti konfliktus, és persze azt is el akarták érni, hogy a gyors közlekedés miatt ne érezzük aprónak ezt a hatalmas világot. Ez később még változhat, de egy ideig kénytelenek leszünk földhöz ragadtan viselkedni, ha utazni szeretnénk két közelebbi pont között.

**A screenshotjaink kicsit megtévesztőek, hiszen a játék nem egészen így néz ki. Chris saját addonokat használ, melyek teljes egészében átszabják a kezelőfelületet. Jobb így neki!**

### SZÁZAS ÖRÖMÖK

Természetesen a kiegészítőben ezúttal is új raidek és dungeonök fogadják majd az 5, 10, 20 és 25 fős partiba verődő játékosokat, amelyeket normál és heroic fokozatokon egyaránt kipucolhatnak a rátermett kalandorok. Újdonság ezen a téren nincs túl sok, hacsak az megújult raidelési rendszer nem számít annak, ami viszont pár hónapja már tiszteletét tette a Pandariában is. Talán csak annyit érdemes itt kiemelni, hogy a Looking for Group interfészt kicsit felpimpelték, így ennek segítségével már nemcsak hagyományos partikat és raideket kereshetünk magunknak, hanem premade eseményeket is, mint például régi instance-ok kipucolása a móka és achievementek kedvéért.

A hangulatépítésben első rangú a Draenor, hiszen a helyszínek, a bossok, és minden a helyén van.

Ha pedig már meguntuk az instákk fosztogatását és elegünk lett a raidelésből is, mehetünk PvP-zni Ashran szigetére, aminek két végébe költöztették a Draenor új fővárosait, ahonnan a játékosok elindulhatnak egymás felé összemérni erejüket. Ez a zóna rendkívül hasonlít a legelső, még farmolásra és hosszú kötélhúzásra berendezkedő Alterec Valley-ra, amelyben akár órákon át nézhettek farkasszemet egymással a Horda és a Szövetség tagjai. Rendkívül hangulatos, rengeteg lehetőséget kínáló új terület ez, amelyben simán órákra elveszhet bárki, akit kicsit is csábít a játékos-játékos elleni küzdelem. Természetesen a PvP gerincét alkotó honor-rendszer is változott valamelyest, de gyakorlatilag itt találjuk a legkevesebb újdonságot a játékban.

## HEJ-HEJ-HELYŐRSÉG

Az „apróbb" változások mellett hatalmas újdonságként megjelentek a játékban a helyőrségek (garrison) is, amelyek lényegében elviszik a hátukon az egész kiegészítőt, szőröstül-bőröstül felfalnak minket, elszakítva így a valós élethez kötő láncunk utolsó szemét is. A helyőrség egy olyan terület, ami minden játékos számára szinte azonnal elérhetővé válik, amint beteszi a lábát Draenor első zónájába, ahol aztán megkezdődik a készülődés Garrosh lefegyverzésére. Ennek első lépcsője lesz erődünk felhúzása és felvirágoztatása, amelyet saját erőnkből, erőforrások felkutatásával és felhasználásával bővíthetünk egyre nagyobb méretűvé. Eleinte csak egy főépület és egy barakk áll majd itt, de később, ahogy haladunk előre a szintezés során, lehetőségünk nyílik számtalan módon bővíteni azt. Mi határozhatjuk meg, hogy milyen épületeket helyezünk el itt: építhetünk különféle szakmákat segítő viskókat, mint a halászkunyhó, a gyógynövénykert vagy a bánya, melyekből nap mint nap új nyersanyagokat vételezhetünk magunknak. Felhúzhatunk kovácsműhelyt, ahol új recepteket tanulhatunk meg, pajtát, ahova elfogott vadállatokat cipelhetünk be, hogy bőrüket megnyúzzák számunkra, vagy fatelepet, ahol további nyersanyagokat dolgozhatunk fel, amiket Draenor vidékein gyűjthetünk össze.

Az épületek mellett úgynevezett követők is segítségünkre lesznek a bázisunkon, akiket küldetések során vagy a helyőrség kocsmájában (már ha építünk ilyet) toborozhatunk. Őket missziókra küldhetjük, amik során tapasztalati pontot gyűjtenek, fejlődnek, később pedig, ha elérik a 100-as szintet, komolyabb bevetéseken tehetik próbára képességeiket. E követőknek különféle képességeik is vannak, melyek segítségével egy-egy ellenfél leverésében lehetnek hatékonyabbak, sőt, némelyik még szakmával is rendelkezik, így őket beállíthatjuk valamelyik műhelyünkbe, hogy segítse az ott készülő alapanyagok termelését. Magasabb szintű barakk esetében még testőrként is magunk mellé vehetjük némelyik követőnket, így biztosítva számunkra komoly pluszt a csaták során. Ez a helyőrségrendszer elképesztően addiktív, hiszen embereinket valós időben küldhetjük bevetésekre, a nyersanyagokat pedig érdemes pár óránként begyűjteni a főépületünk mellé felhalmozott ládákból, hogy aztán még klasszabb épületeket húzhassunk fel, valamint még több küldetésre küldhessük el csatlósainkat.

## BEST. EXPANSION. EVER.

Mindezen újdonságoknak hála tehát kijelenthetjük, hogy a Warlords of Draenor visszaadta számunkra azt a World of Warcraftot, amit mindig is imádtunk és szerettünk. Azt a WoW-ot, amiben még nincs hatmillió módon túlbonyolítva minden. Amelyikben nem veszünk el a képességek és pre-fixek tengerében, amiben hasznosak a szakmák, amiben átlátható rendszerek épülnek egymásra, viszonylag jó egyensúlyt teremtve így a kasztok és a különféle tartalmak (PvP és PvE) közt. A helyőrségek megjelenése, a számok egyszerűsítése, az új játékosmodellek, a fantasztikus hangulatú, komor történet, és az összes olyan apró változás, amiről biztosan elfelejtettünk most beszélni, mind-mind magába szippantja a visszatérő és az idáig kitartó WoW-játékosokat egyaránt. Nyolc év után végre újra olyan a World of Warcraft, amilyennek mindig is imádtuk!

## AZ ADDONOK

**A képeken talán látszik, hogy Chris nem a hagyományos kezelőfelületet használja, hanem a számtalan addonok valamelyikét, melyekkel még mindig alaposan átalakíthatjuk a WoW kinézetét, könnyíthetjük működését. Megkérdeztük, melyek azok, amiket használ és ajánl. Az alant felsoroltakat letölthetitek a curse.com portálról, az ElvUI-t a tukui.org oldalról. Íme a lista:**

- **ElvUI** – A kedvenc user interface kiegészítőm, rengeteg almodullal, melyeknek köszönhetően letisztultabb, jóval személyre szabhatóbb lesz a kezelőfelület.
- **Auctionator** – – Bár az aukciós ház funkciója kicsit háttérbe került az új kiegészítővel, azért rendkívül hasznos ez az addon akkor, ha új tételeket akarok feltenni vagy vásárolni.
- **Deadly Boss Mods** – Az instance-ok mélyén található főellenfelek leveréséhez bizony nem árt egy kis felkészültség, hogy mikor milyen képességükre kell figyelnünk, ha nem akarunk elhalálozni. Ebben segít a DBM.
- **TidyPlates** – – Bár az ElvUI lecseréli az ún. nameplate-eket is, a TidyPlates jóval szebb és hasznosabb kijelzőcsíkot varázsol az ellenfeleink feje fölé. Csak ne felejtsétek bekapcsolni azokat a V billentyű lenyomásával!
- **Recount** – A recount a legnépszerűbb és legjobb DPS-mérő addon, amivel megfigyelhetjük, ki az, aki lazsál a harcok során.

### ÉRTÉKELÉS

CHRIS

**GÉPIGÉNY**

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, 512 MB SM 3.0 VGA, 35 GB HDD

A legjobb kiegészítő a Burning Crusade megjelenése óta, ami bebizonyította, hogy tud még újat mutatni a Blizzard ebben a világban is.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

**PRO**

**Egyszerűbb, átláthatóbb, komorabb, fantasztikus hangulatú World of Warcraftot kapunk a Draenor képében. Helyőrséget mindenkinek!**

**KONTRA**

**Nem sok okunk van panaszra, de talán nem ártott volna egy kicsivel több modellátalakítás még, például a régi hátasok esetében.**

**95%**

**FÓRUM**

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

**www.pcguru.hu/forum/wow**

# THIS WAR OF MINE

[ÍRTA **JOHNBART**]

**Búskomor ősz. Eső áztatta üszkös romok, meggyötört arcok. A tüzérségi ütegek távoli moraja. Az okok érthetetlenek, már csak a tettek és a gépkarabélyok beszélnek. És mind között ott vannak ők, a túlélésért küzdő átlagemberek: ez, ez az én háborúm!**

Nem tudom, hogy ismeritek-e Emir Cerimovicot, mindenesetre nem a ti hibátok, ha nem: a sokoldalú grafikus-játékfejlesztővel én is csak a This War of Mine (TWoM) launch trailerében találkoztam először. A program fejlesztői ugyanis az illető személyes visszaemlékezéseivel reklámozzák új játékukat, stílszerűen: Emir egy évet húzott le az 1992-ben ostrom alá vett Szarajevóban, a modern háborúk eddigi leghosszabb, három és fél évig tartó városostromában. Mondanivalója tömör és velős: egy fegyveres konfliktus bárhol, bármikor kirobbanhat, akár saját küszöbünkön is (ami a szomszédos ukrán helyzet tükrében számunkra különösen félelmetes útravaló), készüljünk hát fel minden eshetőségre. Erre figyelmeztet a TWoM is, ami viszont nem (csak) emiatt lett 2014 egyik legjobb háborús játéka.

## OSTROM ALATT

Noha az októberi Guruban már alaposan kielemeztem, miről is szól a program, hadd álljon itt egy rövid összefoglalás, ha kimaradt volna az akkori haditudósítás. A TWoM egy 2,5D-s „háborús" platformer, melyben marcona harcosok helyett egyszerű civileket irányítunk: átlagembereket, akik egy ostrom alá vett fiktív kelet-európai nagyvárosban, Pogorenben próbálják kibekkelni egy könyörtelen polgárháború végét. A harcok hátteréről nem sokat tudni, ez viszont mindegy is, a hangsúly ugyanis a jelenen van: a cél a túlélés – bármi áron!

Menedékünk egy szétlőtt társasház: ezt kell megerősítenünk annyira, hogy hontalan honpolgáraink túléljék a cirka 40 napos (átlag 7-8 óra játékidőt nyújtó) ostromot. A nappalokat az utcákat uraló orvlövészek miatt rejtekhelyünkön, annak fejlesztésével töltjük, ami a játék kraftolós vonulatát adja. A pihenéshez/gyógyuláshoz ágyak, míg az információszerzéshez rádió szükséges, a szeszfőzdével kiváló csereavalutaként szolgáló alkohol készíthető, az esővízgyűjtővel tiszta vizet szerezhetünk, a telet csak működő kályhával élhetjük túl, munkaasztalainkkal pedig fegyvereket, szerszámokat és „otthonunk" védelméhez szükséges barikádokat készíthetünk. De ott vannak persze a létfenntartáshoz szükséges fogyasztási cikkek is: a táplálék, az orvosság és a kötszer, melyekből sosem lesz elég, és

melyek hiánya (a fentebb felsorolt eszközök összerakásához szükséges alkatrészek mellett) folyamatos éjszakai gyűjtögetésre kényszeríti a csapatot.

## EMBER EMBERNEK FARKASA?

A nappali kraftolgatás így éjszaka lopakodós platformerbe csap át: míg csoportunk java pihen vagy őrködik, egy embernek a gyűjtögetés a feladata (bár ez opcionális, mi nyugodtan vehetjük kötelezőnek, ha ugyanis nem portyázunk, pár nap alatt kifogyunk az ellátmányból). Az éjjeli felderítés helyszínét a várostérképről választhatjuk ki a rendelkezésre álló infók alapján: a játék minden területnél listázza, hogy az egyes nyersanyagtípusok (alkatrész, orvosság, fegyverek, élelmiszer) milyen mennyiségben harácsolhatók

### ADATOK

KIADÓ
**11 bit Studios**

FEJLESZTŐ
**11 bit Studios**

MŰFAJ
**akció-kaland**

MULTI
**nincs**

### STÍLUSMINTA

**I Am Alive**
2012 (UBISOFT)

**How to Survive**
2013 (505 GAMES)

össze, illetve hogy számíthatunk-e másokra is arrafelé, indokolt-e az óvatosság.

Utóbbinál már most megsúgom, hogy igen: bár a többi szerencsétlen zöme békés szándékú (megtűr minket, vagy ne adj isten kereskedni is hajlandó), Pogoren éjszakája tobzódik az életveszélyes elemekben is: felfegyverzett paranoiás civilek, szadista rablógyilkosok, idegbeteg katonák állhatják utunkat, a TWoM-ben pedig a minimalista tálalás ellenére is minden találkozás letaglózó, szinte kivétel nélkül életről és halálról dönt. Kisegíted a könyörgő hajléktalant egy doboz konzervvel, vagy inkább hazaviszed azt az éhező társaidnak? Megpróbálod megmenteni a rablógyilkosok által kínzott családfőt, vagy inkább észrevétlenül átkutatod a meglátogatott ház pincéjét? Meg mersz támadni egy fiatal lányt megerőszakolni készülő katonát? És ha minden kötél szakad, inkább csak hátrafordulsz az éjszakába, vagy engedsz az ösztöneidnek, és kirabolod a nyugdíjas házaspárt a hűtőjük tartalmáért?

A TWoM-ben nincs jó és rossz döntés, csak farkastörvények, és szép lassan erodálódó erkölcs: ha segítünk valakinek, magunk alatt vágjuk a fát, ha pedig elvesszük, ami kell, együtt kell élnünk a következményekkel. Utóbbiak pedig hangsúlyosak, „hőseink" ugyanis egyszerű emberek, akiknek minden éjszaka sorsfordító élmény lehet, és minden esemény nyomot hagy rajtuk: az első emberölést önámítással és bűntudattal élik

**A játékban a kraftolás legalább annyira fontos, mint a Minecraftben, csak itt nagyobb a tétje...**

## TIPPEK, TRÜKKÖK

### NYUGOVÓRA TÉRVE

**Bár az ágyak készítése a játék elején megengedhetetlen fényűzésnek tűnhet, valójában kulcsfontosságú eszközök ezek: javítják a túlélők morálját, a sérült/beteg társaink hamarabb gyógyulnak meg bennük, az éjszaka őrt álló és guberáló barátaink pedig már a nappali fázisban kipihenhetik magukat bennük. Építs hát mielőbb 1-2 darabot, amint tudsz, később maradéktalanul megtérül a befektetett matéria!**

### MUNKABEOSZTÁS

**Minden karakter rendelkezik valamilyen erősséggel, amit portréjuknál jelez a játék. Főzni pl. a jó szakáccsal érdemes (kevesebb tüzelővel és hozzávalóval készít tápláló ételt), az ezermester hatékonyabban kraftol, a dezertőr jó őrszem és erősebbet sebeznek a váratlan támadásai, az ügyvéd jól üzletel, a guberáló hátizsákja pedig nagyobb, mint a többieké. Oszd ki a teendőket a képességek alapján!**

### ÉLETMENTŐ HÍREK

**A rádió nagyon fontos információforrás, számtalan, a túléléshez szükséges infó szerezhető belőle. Az időjárás-jelentésből megtudhatjuk, hogy mikor érdemes kályhát építeni, előrejelzi a gyakoribb fosztogatást, emellett beszámol a cigi és az alkohol árának emelkedéséről is. Utóbbi esetén ekkor sokkal több mindenre cserélheted ezen javakat, érdemes hát ekkorra időzíteni a kraftolásukat!**

### FIGYELD AZ ÓRÁT

**A TWoM-ben könyörtelenül ketyeg az óra: mind a nappalok, mind az éjszakák pár percig tartanak csak, tennivaló pedig bőven van. Nappal igyekezz összekraftolni minden olyan eszközt és fogyasztási cikket (főtt étel, alkohol, orvosság, dohány), amit a nyersanyagok engednek, éjszaka pedig légy időben a kijáratnál: hajnali ötre el kell hagynod a terepet, ha épségben haza akarsz jutni!**

### FŐ AZ ÓVATOSSÁG

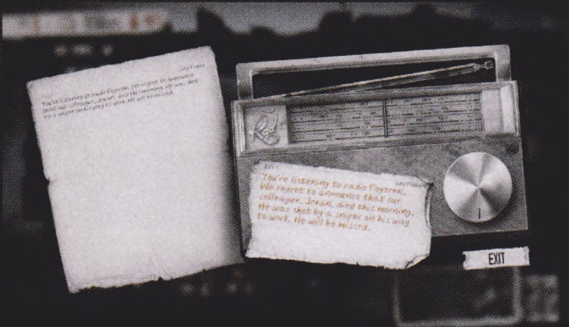
**A TWoM éjszakai pályáin mindig csak azt látod, amit a karaktered, légy hát nagyon óvatos a térképen veszélyesként feltüntetett helyszíneken! Less be minden kulcslyukon belépés előtt, és figyeld a zajokat jelző piros köröket: sosem tudhatod, hogy egy éhes patkány vagy egy fegyveres útonálló keresgél-e a túloldalon. Ha nincs fegyvered, kerüld a harcot – hidd el, te húznád a rövidebbet!**

### JÓTÉKONY ÁRNYÉK

**Krízishelyzetben (gondolok itt pl. az elfogyó élelemre) a harc néha elkerülhetetlen, a lopakodás viszont ilyenkor is segít: ha sikerül észrevétlenül egy NPC mögé osonnod, egy különösen erős ütéssel támadhatod le őt. Ha több ellenfél is van a pályán, akkor a delikvens leverése után bújj el valamelyik ikonnal jelzett rejtekhelyen; ha nem látják, hogy hova bújtál, nem is fognak ott felfedezni.**

### HÁBORÚBAN SZABÁLY...

**...nincs, épp ezért talán elnézitek nekem, hogy egy cheatnek is beillő exploitot osztok meg veletek, mert higgyétek el, néha tényleg nem érezni csalásnak. A lényeg, hogy amennyiben új játékot kezdtek, ne bontsátok el a házban az összes átkutatható törmelékhalmot: hagyjatok meg egyet, és gyűjtsetek abba minden szerzeményt! A játék nem vizsgálja annak tartalmát, így abból nem fognak elrabolni semmit...**

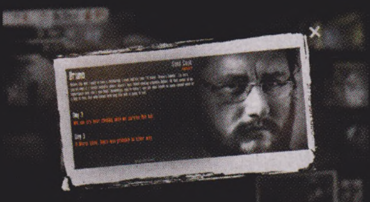



**A korábban meghozott súlyos döntések következményei elől nem lehet elmenekülni.**

meg, a sorozatos fosztogatás ideg-összeroppanást okozhat, társaink halála pedig depresszióba ránthatja a többieket. Amikor pedig kinn már tombol a tél, a tüzelő elfogyott, és minden konzervdoboz üres, jön a megadás: van, aki nekivág a hóviharnak és eltűnik, van, aki pedig egyszerűen lefekszik, hogy a betöltőképernyő utáni reggel már ne keljen fel. Az elhunytaknak szűkszavú nekrológ, a háborút túlélőknek a remény jut osztályrészül: happy end soha, ahogy a valóságban sem.

### „HÁZFALAKRÓL CSORGÓ, VÖRÖSLŐ FÁJDALOM"

A mechanikájában egyszerű, mégis naturalista és húsba vágó játékmenetet a lengyel fejlesztők legalább annyira komor, ámde hatásos formában tálalják. A 3D-ben modellezett (de 2D-ben bejárható) pályák mindegyike nyomasztóan szürke, piszkos és kontrasztos – a látványvilág leginkább egy gyűrött újság haditudósításának fekete-fehér képeire hajaz. Felmondott szöveg nincs, a gondolatok-érzések-felkiáltások csak szövegbuborékokban léteznek; a hangsávot a melankolikus gitárzene, az időjárási effektek (eső, hó) hangja és persze a folyamatos csatazaj uralja. Az irányítás adja magát: a kezelőfelület minimalista point-and-click jellegű, a tevékenységeket ikonok jelzik, érezhető, hogy a hordozható eszközök is célplatformok voltak a fejlesztés során.



Kisebb botlásoknak persze nincs híján a játék: a játékosok rendszertelen fagyásokról és hiányzó hangokról beszélnek, nálam viszont az 1440x900-as felbontású monitoromat volt képtelen felismerni a program (csak a konfigfájl megbuherálásával tudtam elindítani). A játékmenet terén ugyanakkor a kraftolós vonulat tartogat pár furcsaságot: játék lévén a TWoM nyilván a borús téma ellenére is kompromisszumokra kényszerül, de így is érthetetlen, hogy miért kell még a legegyszerűbb tárgyakat is kraftolni. Tényleg nincs sehol a városban egy kész konyhakés, hanem 6-7 alkatrészből kell összerakni egyet? Nincs sehol egy ép pajszer se a romok között? És miért törik el pár tucat használat után minden munkaeszköz? Korlátozások persze nemcsak itt vannak: nem értem például, hogy nagyobb (5-7 fős) csapat esetén is miért mindig csak egy ember mehet éjszaka gyűjtögetni, vagy hogy napközben miért nem mehetünk sehova, ha egyszer más NPC-k simán meglátogathatnak minket...

### HAPPY ENDING?

Bár játékmenetében a TWoM a DayZ-ből (és más túlélőjátékokból) már ismert megoldásokat használja, az 11 Bit Studiosnak mégis sikerült az egész mechanikát egyedi és nyomasztó formában tálalni, középpontba állítva a háborúk egy olyan tényezőjét (magát az átlagembert), melyet nemhogy a játékok, de még a mainstream háborús filmek is ritkán vizsgálnak. Fontos, jelentős, értelemre és érzelemre egyaránt ható, és épp ezért remek játék lett a TWoM, amit azonban (mint már két és fél hónappal ezelőtt is írtam) nem élvezet játszani. Húsba vágó üzenete mellett viszont ez adja is magát, a háború elvégre nem játék – főleg egy tűzvonalban ragadt, védtelen civilnek.

### ÉRTÉKELÉS

**GÉPIGÉNY**

Kétmagos 2,4 GHz-es processzor, 2 GB RAM, ATI Radeon HD 4000 sorozatú vagy GeForce 9600GS VGA, 1 GB HDD

Ha tudni szeretnéd, milyen lehet túlélni egy modern háborút, a This War of Mine a te játékod. Az élmény viszont nem lesz kellemes...

| | |
|---|---|
| GRAFIKA: | 80% |
| HANG: | 65% |
| JÁTÉKÉLMÉNY: | 90% |

**PRO**

**Erős, az ösztöneinket és érzelmeinket egyaránt próba elé állító játékmenet, profi művészi tálalással és húsba vágó üzenettel tálalva.**

**KONTRA**

**A kraftolás itt-ott elég valószerűtlen, és a PC-s változatot is számtalan technikai hiba sújtja.**

**80%**

**FÓRUM**

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
**www.pcguru.hu/forum/this-war-of-mine**

# Farming Simulator 15

[ÍRTA JOHNBART] **Élezzük az ekét, hordjuk ki a trágyát, készítsük a tejeskannát, és kapjuk fel a tojásokat, mert beérett az új Farming Simulator! Új pálya, új eszközök, nagyobb multi és szebb csomagolás – lássuk, hova fejlődött a mintagazdaság az elmúlt két évben!**

Belenyúlt a tutiba a GIANTS 2012-ben, a Farming Simulator 2013 (FS2013) ugyanis jött, látott és aratott: majd egymillió darab fogyott belőle, amivel a sorozat egy ostorcsapásra jelenséggé, az addig vicckategóriába sorolt munkagép-szimulátorok műfaja pedig komolyan vett zsánerré vált. A siker tehát váratlan volt, oka viszont sejthető: Chocho és jómagam a nyugis, kötöttségektől mentes sandbox játékmenetre és a hatalmas gépparkra voksolunk, akárcsak maguk a fejlesztők, a Farming Simulator 15 (FS15) ugyanis nem változtatott a formulán, inkább csak némileg finomította azt.

## FARMED AND DANGEROUS

A játékmenet magva így nem változott: ezúttal is egy kötöttségektől mentes munkagépes játékról van szó, melyben egy virágzó farmgazdaság kiépítése a feladatunk. Hogy miként leszünk nagygazdák, csak rajtunk múlik: földműveléssel, állattenyésztéssel, erdészeti feladatokkal vagy épp ezek keverékével szökkenhet szárba karrierünk (rögtön két pályán: az FS2013 Titanium változatából érkező amerikai Westbridge Hillsen, illetve a skandináv Björnholmban), de a fenti vonulatok mellett napszámoskodhatunk is az időlimites küldetések (fűnyírás, termény- és teherszállítás stb.) bevállalásával.

Magát a földművelést és állattenyésztést sok változás nem érte; esküdjünk akár a porhanyós humuszra, akár a gőzölgő marhatrágyára, a rutin az előző részből érkezik. A földművelés esetén időnk nagy részét a szántóföldeken ralizva töltjük, míg jószágtartáskor a tyúkudvar, a juhlegelő és a marhaistálló környékén lézengünk sokat. Előbbi esetén a szántás-vetés-permetezés-trágyázás-aratás-talajlazítás kombót űzzük a megfelelő gépparkkal (és az ismert gabonafelhozatallal: ezúttal is árpa, búza, kukorica, repce, krumpli és cukorrépa díszítheti a határt), utóbbi esetén pedig az elvárt gyapjú- és tejhozamhoz szükséges (fűből, szénából, silótakarmányból álló) keverék kikotyvasztásakor gyöngyözhet homlokunkon a verejték. A mezőgazdálkodáshoz első blikkre nehezen köthető erdészeti vonulat ellenben igazi meglepetés: a sorozat korábbi részeitől teljesen eltérő, új kalandok és gépek várnak ránk, ha az Erdő Fohászát ignorálva a földek és állatok helyett a fákra emelünk kezet. Faültetés- és vágás, rönkszállítás, szecskázás lehet ilyenkor a reszortunk, erdészeti munkánkat vagy féltucat új jármű segíti, a fatelep és a hőerőmű pedig hálásan vágja hozzánk az eurókat, ha beiktatjuk az általuk felvásárolt farönköket és -forgácsot is a megtermelt javak listájára.

## „– TRÁGYÁZOD AZ EPRET? – NEM, CUKORRAL ESZEM."

A játék fő varázsa persze továbbra is a gépparkban és a termelőszövetkezeti multiplayerben rejlik, nem meglepő hát, hogy a GIANTS mindkét vonulatra rágyúrt.

**ADATOK**

KIADÓ
**Focus Home Interactive / SAD Games**

FEJLESZTŐ
**Giants Software**

MŰFAJ
**szimulátor**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

**Ski Region Simulator**
2013 (ASTRAGON)

**Farming Simulator 2013**
2013 (FOCUS HOME)

Az újrarajzolt munkaképek egész egyszerűen fantasztikusan festenek, ráadásul ahogy halad előre a nap és a munka, úgy koszolódnak is.

## TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

### ADD EL A TARTALÉKOT!

Új játék indításakor nehézségi szinttől függően a farmod silója majd minden terményből tartalmaz pár tonna tartalékot. Ha pénzre van szükséged a játék elején, add el a felesleget: ehhez állj egy pótkocsival a siló csöve alá, nyomd le a „Használ" gombot (R), majd válaszd ki a szállítani kívánt terményt! A megtöltött pótkocsit ezt követően vidd valamelyik térképen jelzett átvevőhelyhez.

### JÓL FIZETHETŐ NAPSZÁM

A hirdetőtáblás küldetések jó kereseti lehetőségek, teljesítésükre kb. 10 percet ad a játék. A program nem bünteti, ha kifutsz az időből vagy lemondod a feladatot, érdemes hát bevállalnod ezeket, ha kell némi mellékes. A szállítófeladatokhoz villás rakodógép, a fűnyírós melókhoz fűnyíróval szerelt traktor, míg a gabonaszállításhoz egy pótkocsi és a megfelelő mennyiségű gabona szükséges.

### PIACI VERSENY

Bár a megtermelt javakat több helyre is elviheted, nem minden állomás veszi át az összes terményfajtát, és a felvásárlási árak között is jelentős különbségek lehetnek (ami attól is függ, hogy milyen gyakran házalsz egy adott terménnyel: amit gyakran adsz el, annak ára egy idő után csökkenni kezd). Használd a Statisztika menüt szállítás előtt, és vidd a terményt a legjobban fizető telephelyre!

A favágás, mint tevékenység kifejezetten remek újítás: jövőre talán még ennél is több választási lehetőségünk lesz.

**A játék magyar forgalmazójának, a SAD Gamesnek hála 3 példányt tudunk kisorsolni a magyar nyelvű, dobozos kiadványból. Ha szeretnél egyet, küldd el a kedvenc Farming Simulatoros élményed sztoriját a pcguru@pcguru.hu címre január 3-ig, és ha neked kedvez a szerencse, küldjük postán a játékodat. Sok sikert, jó játékot, jó termést! :)**

Ami a vasakat illeti, a felhozatal most is impozáns: 43 gyártó közel 140 munkagépe került a programba, amik a mezőgazdálkodás szinte minden ágazatát (és azok összes munkafolyamatát) lefedik. Traktorok és kombájnok, rakodógépek és etetők, bálázók és trágyázók, kamionok, terepjárók, szénaterítők, magasnyomású mosók, a fentebb már emlegetett fafeldolgozó munkagépek (fűrészek, szecskázók), és még vagy száz egyéb eszköz várja a szalonban, hogy rátegyük munkában összepiszkolt mancsunkat a kormánykerekükre. Melózni velük pedig élmény, egyrészt mert egytől-egyig remekül néznek ki (mind kívülről, mind a fülkéből sasolva), másrészt pedig mert a terepen végzett munka tükrében szépen koszolódnak is, kicsit zavaró talán csak az lehet, hogy az amerikai pályán is az európai kínálatból kell gazdálkodnunk.

Dolgozni tehát van mit, bár szólóban játszva a nagyra hízott gazdaságok idővel elég kezelhetetlen kihívást jelenthetnek egy szem gazdának, épp ezért jön kapóra a multi. A kollegiális gazdálkodás a szólómentésből indítható, a belépő játékosok a felbérelhető MI szerepét átvéve segíthetik gazdasági terjeszkedésünket, együtt játszva kézről kézre adományozható a munkabér, kilépéskor viszont minden megtermelt euró a szobafőnökhöz kerül. Nagy változások tehát itt sincsenek, csak a munkahelyek száma nőtt meg, az új etap már 16 fős brigádokat támogat.

### SZABADSÁG, SZERETEM?

A helyzet persze a fentiek dacára sem teljesen napfényes, elődjéhez hasonlóan ugyanis az új FS sem mentes a bosszantó tényezőktől, amik azért rontanak a szüreten. Ott van mindjárt maga a géppark és a korlátlan szabadság, amelyek groteszk mód egyszerre a játék legjobb és egyben legzavaróbb részei, a kezdő játékosok ugyanis könnyen elveszhetnek a lehetőségek búzatengerében. Bár a kézikönyv és az oktatómód sokkal részletesebb, mint elődjében volt, ezúttal is vannak elemek, amikre a játék nem tér ki, így próba-szerencse alapon kell kisilabizálnunk a dolgokat (vannak például traktorok, amelyek orrára nem rakható ellensúly, illetve bálagyűjtők, amelyek csak bizonyos alakú bálákat képesek felszedni, ezt azonban semmilyen módon nem jelzi a játékbeli áruda).

Bár a ráncfelvarráson átesett kezelőfelület teszi a dolgát (minden lényeges infó és a gazdabolt is elérhető pár gombnyomással), szintén nincs híján pár átgondolatlanságnak. Nem értem például, hogyha már egyszer van gyorsbillentyű a bolthoz, akkor vásárláskor mégis miért rakja a megvett ketyeréket alapból a játék az üzlet parkolójába a farmunk helyett, hogy miért nincs hasonló gyorsbillentyű a hirdetőtáblákon jegyzett melók listázására (ehelyett mindig el kell menni a táblákhoz megnézni őket), vagy hogy miért kapcsol le a játék minden eszközt/kiegészítőt a járművekről, ha visszarakjuk őket a farmunkra. A küldetések egyébként szintén nincsenek teljesen rendben, a játék ugyanis nem a birtokolt eszközök és termény figyelembevételével generálja őket, hanem teljesen véletlenszerűen, szóval a karrier elején megeshet, hogy nincs meg a megfelelő eszközünk vagy megfelelő mennyiségű terményünk a teljesítésükhöz. Emellett azt sem jelzi a program, hogy mennyi időnk van még hátra a megbízás lejártáig, ami azért gáz, mert azok elvileg időlimitesek, a kézikönyv tízperces időtartamot ír.

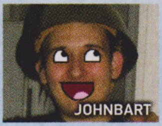
Végezetül ott vannak a technikai problémák is: bár a járművek gyönyörűen festenek, maga a grafika máskülönben elég szerény: a pályákat alacsony felbontású textúrák és elnagyolt modellek tarkítják, alig van rajtuk élet, a forgalmi MI rendszeresen nekünk koppan az úton, a felbérelhető munkások pedig továbbra sem képesek komplex műveletekre (mondjuk feltölteni a pótkocsit a frissen learatott búzával). Sérülésmodell és fizika szintén nincs a játékban, ami főleg koccanásoknál és a fakitermelésnél látszik: utóbbinál a kivágott rönkök és a járművek például hajlamosak érintkezéskor gumilabdaként pattogni. Multiban ez egyébként a teszt írásakor még súlyosabb hiba, ott ugyanis novemberben még erős szerverlag is nehezíti a termelést.

**A játék itthon kifejezetten remek magyar fordítással került a boltokba, így semmi akadálya nincs az élvezetes gazdalétnek.**

### AZ IDEI TERMÉS

Kellemes újításokkal érkezett, megtartotta elődje erősségeit, de vannak gyermekbetegségei – röviden így foglalható össze az FS15. Ami biztos, hogy a GIANTS a hibái ellenére is egy mókás kis sandbox járműszimulátort rakott le az asztalra, ami már megjelenésekor bombasiker lett. Bár technikailag itt-ott gyengélkedik (a dobozos változat el se indul az 1.1-es frissítés felpakolása nélkül, de legalább drasztikusan olcsóbb, mint a steames), de a lényeg rendben van: ha tetszenek a nyugis járműszimulátorok és a mezőgazdasági gépek, mindenképpen próbáld ki!

## ÉRTÉKELÉS




**GÉPIGÉNY**

Egymagos 2 GHz processzor, 2 GB RAM, GeForce 8600GT vagy AMD HD2600 VGA (512 MB VRAM), 3 GB HDD.

Kidolgozottabb oktatómód, ráncba szedett grafika, kellemes erdészeti vonulat. Az FS15 nem tökéletes, de így is sokat fejlődött az FS2013 óta.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**Hatalmas járműflotta, gyönyörű munkagépek, fakitermelői vonulat, megnövelt létszám a multiban.**

**KONTRA**

**Bár az oktatómód részletesebb, a kezdők még mindig könnyen elveszhetnek a játékban. A grafika nem sokat változott, fizika pedig továbbra is csak nyomokban lelhető fel.**

**75%**

### ADDIG NYÚJTÓZKODJ

Bár a játék nem nagyon korlátozza a megvehető gépek számát, minden birtokolt vasnak, épületnek és állatnak napi fenntartási költsége van, amely a vételárral arányosan nő (ezek napi összege az I-vel előhívható Statisztika menüben ellenőrizhető). Ne vásárolj össze mindent a játék elején: csak annyi javad legyen, amit gond nélkül fenn is tudsz tartani!

### GYORSUTAZÁS

A megvett járművek között egy gombnyomással (Tab) szabadon válthatsz, amit remekül használhatsz gyorsutazásra. Ha a tőkéd engedi, végy pár olcsó traktort, és állj velük a pálya frekventált részeihez (kerti üzlet, bolt stb.), így később pár gombnyomással a kívánt helyre teleportálhat a gazdád, és nem kell perceket vezetni egy elárusító- vagy átvevőhelyhez.

### FÁZZ A MEZŐN

Az eredményes fakitermelést érdemes faültetéssel kezdeni (vagy befejezni – nézőpont kérdése), így később is lesz miből rönköt és forgácsot csinálni. Bár a játékbeli boltban (I) objektumként lerakható kifejlett fákat is vehetsz, érdemes inkább a kertcentrumból beszerezni a csemetéket, és ültetőgéppel elültetni őket; amellett, hogy ez mókásabb, egyben olcsóbb megoldás is.

### ARANYKORONÁS FÖLD

A játék Björnholm pályája easter eggektől sem mentes, a skandináv terep ugyanis 100 gondosan elrejtett aranytallért tartalmaz. Amennyiben tízet megtalálsz közülük, a térkép kijelzi az összeset – amint megvan mind a száz, és bedobod őket a farmodon található kútba, a program 200.000 liter terményt ajándékoz a silódba az összes gabonafajtából (kivéve a szilázst). Érdemes hát kutakodni.

# LittleBigPlanet™ 3

[ÍRTA **WILSON**] **Ha egy sorozat mögül már az eredeti gárda is kihátrál, az általában nem szokott jót jelenteni – szerencsére a LittleBigPlanet esetében egyáltalán nincs erről szó, mert bár megálmodói nem dolgoznak rajta, de a játék még mindig annyira szórakoztató, mint eddig.**

A PlayStation világában egyáltalán nem új vagy szokatlan dolog az „eredeti csapat szakít a sorozattal" jelenség, hiszen pontosan ez történt a Jak & Daxterrel, a Spyróval és a Ratchet & Clankkel is, és nézzük meg, hol tartanak ma ezek a szériák és alkotóik. Oké, az első kettő nem jó példa, a J&D épp a hibernációját tölti, a Spyro átalakult a teljes játékipart letaroló és a markában tartó Skylanderssé, a Ratchet & Clank pedig PS3-on annyira sok epizódot kapott, hogy most lehet, hogy pár évig nem is kérünk belőle, de a LittleBigPlanet mégis állja a sarat. Szinte hihetetlen, hogy az első,

**Forradalmi újítások ugyan nincsenek benne, de az új karakterek kellemesen feldobják a tarka összképet!**

2008-as epizód óta az LPB-család már a hatodik tagját köszöntheti, hiszen a nagy elõd eredetileg egy 2005 után keletkezett, PS2-es, Craftworld néven futó techdemó volt, ahol egy Mr. Yellowhead nevű főhőst irányítva kellett tereptárgyakat megragadva és azokat arrébb tolva eljutni a célig. Habár a vázlatos kinézetén kívül más stílusjeggyel nem bírt, a játékmenet újszerűsége és hangvétele annyira nagy hatással volt az akkor az SCE Worldwide Studiost igazgató Phil Harrisonra, hogy az eredetileg 45 percesre tervezett meetingből egy háromórás ötletbörze lett, aminek a végén a Media Molecule egy szerződéssel, Harrison pedig egy új játék tervével távozott. A többi pedig, nos, történelem azoknak, akik követték a PlayStation 3 sorsát: a LittleBigPlanet és annak közösségi funkciói járultak hozzá ahhoz, hogy a súlyos gondokkal küzdő konzol vitorlájába végre belekapjon a szél, és a PS3 a kezdeti problémákat letudva hajózzon a siker felé.

### BŐVÜL A CSALÁD

Ezt a sikert milliós eladások, folyamatosan növekvő rajongótábor, egy zseniális pályakreátor, majd egy minden képzeletet felülmúlóan ambiciózus, komplett játékok létrehozására alkalmas szerkesztővel rendelkező folytatás koronázta meg. A LittleBigPlanet ezzel hivatalosan is jelenséggé vált: még egy, a Mario Kartra emlékeztető gokartos mellékszálat és két hordozható változatot is kapott, de az igazi folytatásra, a harmadik részre egészen mostanáig, és a PlayStation 4 megjelenéséig kellett várni, annak ellenére, hogy az új részből PS3-as kiadás is készült.

Bár a fejlesztést már a zseniális autós cuccairól elhíresült Sumo Digital vezette, a lényeg és a főbb elemek nem változtak: a LittleBigPlanet még mindig egy végtelenül aranyos, maximálisan stílusos, ízig-vérig szerethető platformjáték, ahol egy Zsákfiúnak hívott, meglepő módon zsákanyagból összevarrt figura igyekszik boldogulni egy rémisztően furcsa világban, a LittleBigPlanet univerzum egy új planétáján, Bunkumon. Zsákfiú most nem kajla vigyorral és gyermeki lelkesedéssel vág a kalandba: a történet elején három gonosz titán szabadul el a bolygón, és neki is látnak a világ elpusztításának.

A nagy különbség a korábbi epizódokhoz képest az, hogy Zsákfiú már egyáltalán nincs egyedül a kalandban: idővel három társ szegődik mellé. Oddsock, a kutyaszerű...kutya?, Toggle, az alakváltó, és Swoop, a madár. Négyükre hárul a feladat, hogy megállítsák a három titánt, mielőtt azok minden kreativitást elszívnak a világból.

### TIM BURTON NYOMDOKAIBAN

Ez az új felállás és a relatíve komolyabb hangvétel azt eredményezte, hogy a LittleBigPlanet 3 egyáltalán nem olyan barátságos, mint eddig. Világa komor és a sorozathoz képest is túlságosan szürreális: az eddigi epizódok mindegyike színes-szagos, végtelenül barátságos volt, és mikor a gonoszságot kellett ábrázolnia, maximum olyan eszközöket használt, mint egy

Kutya, madár, gömbőc és Zsákfiú: ennél vidámabb brigád nincs az LBP világában!

**ADATOK**

| | |
|---|---|
| KIADÓ | **SCEE** |
| FEJLESZTŐ | **Sumo Digital** |
| MŰFAJ | **platform** |
| MULTI | **van** |

**STÍLUSMINTA**

**LittleBigPlanet** 2008 (SCEE)

**LittleBigPlanet 2** 2011 (SCEE)

négyéveseknek szóló mese. Ezzel szemben itt már az első nagyobb helyszín is olyan, mintha maga Tim Burton álmodta volna meg: a titánok egy rozsdás, ősi teásdobozból másznak elő, az első főboss egy gőz hajtotta, konyhai lábasokhoz hasonlatos robot, akit egy házsártos vénasszony irányít.

Hiába azonban az új hangvétel, a LittleBigPlanet 3 pályái egész egyszerűen zseniálisak: nincs két egymáshoz hasonlatos, mind a külsőt, mind az akadályokat tekintve. A tervezők fokozatosan, lépésenként adagolják az újabb és újabb elemeket; kezdetben még csak szivacsokat kell megragadni és azokon függeszkedni, aztán dobozokat húzogatni és tologatni, és csak ezután jönnek a furfangosabb dolgok. Például a hajszárítószerűség, amivel forró levegőt fújhatunk, vagy hideget szívhatunk: ezt erre érzékeny tereptárgyakkal kombinálva (mondjuk egy lábasnyi vizet felmelegítve, vagy gőzturbinát fújva) lehet továbbjutni, később viszont már olyan trükkös dolgok is feltűnnek, mint a Valve Portal-sorozatára

emlékeztető átjárók, amik szabadon dobálják hőseinket a tér két síkja között.

Az egészet ezúttal nem is egy szimpla világtérkép fogja közre, hanem egyfajta mini sandbox-környezet: bár tényleg ezernyi apróbb pálya van, de mindegyik egy-egy központi terület alá van rendelve, és te magad választhatod ki, hogy éppen melyiket is akarod végrehajtani a repertoárból. Ehhez hasonló alapelven működött a legutóbbi Rayman is, így akik már azt ismerik, itt is rögtön képben lesznek. Igazából a pályák tetemes mennyisége az, ahol a LBP3 mindent felülmúl. Egyrészt mert már a lemezen is több napnyi alapanyag van, másrészt mert teljes egészében visszafelé kompatibilis a korábbi részekhez készült rajongói pályákkal. Mind az első, mind a második fejezethez megálmodott térképek letölthetők és aktiválhatók, és mivel azokhoz szó szerint több ezer készült, ezért könnyen belátható, hogy a LBP3 a platformjának és műfajának egyik legtartalmasabb, legmonumentálisabb darabja. Hogy mennyire jó a korábbi epizódokhoz képest? Igazából ugyanolyan: ugyanúgy néz ki, ugyanúgy működik, és bár sokkal komorabb, mint eddig, az új szereplők, a rengeteg kisebb-nagyobb módosítás és fejlesztés, na meg a történet után rád váró rajongói kreálmányok miatt nem is kérdéses, hogyha nem is úttörő vagy forradalmi folytatás, de mindenképp méltó darabja egy olyan sorozatnak, amit egyszerűen csak szeretni lehet.

**ÉRTÉKELÉS**

A csapat új, a játék a régi. A LittleBigPlanet 3 méltó folytatása egy még mindig remek sorozatnak, amely számtalan újítása és elképesztő mennyiségű tartalma miatt kötelező vétel minden PS4-tulaj számára.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**
**Temérdek pálya, teljes visszafelé kompatibilitás, ötletes újítások.**

**KONTRA**
**Komorabb világ, túl körmönfont és néha már irritáló narráció.**

**80%**

**A játék első pár órájában megközelítőleg sincsenek ennyire vidám és színes helyszínek.**

# HALO
## THE MASTER CHIEF COLLECTION

[ÍRTA **WILSON**] Ha valaki azt hitte, hogy az előző generációs konzolok búcsújával végre lezárult a HD-újrakiadások kora, jobb, ha felkészül az új dömpingre. Bár ha minden olyan igényes lenne, mint a Halo újracsomagolása, egy rossz szavunk sem lehetne.

A világ legkönnyebb dolga HD-újrakiadást csinálni, ha elvárások nélkül vág bele valaki: HD-újrakiadásnak már olyat is hívtak, aminek csak a felbontását emelték meg, de magához a játékhoz nem nyúltak, sőt, olyan új bugokat is raktak bele, amik korábban nem is léteztek (Silent Hill Collection). Az ennél igényesebb kategória az, amikor egy teljesen új hardverre pakolják át (Zone of the Enders HD Collection), vagy ha egy olyan új generációsnak számító konzolra, amely a teljesen más belső felépítése miatt a teljes forráskód visszafejtését és átalakítását követeli meg (The Ico & The Shadow of the Colossus Collection).

> Ha minden HD-újrakiadás ilyen színvonalas és tartalmas volna, sokkal jobb lenne ez a világ.

Az viszont, amit a 343 Industries csinált (illetve az alvállalkozójuk) immáron második alkalommal, tényleg példa nélküli, hiszen ők nem szimplán új platformra dobtak ki egy régi játékot, de az egészet újra is rajzolták, és bónuszként mellérakták a sorozat összes epizódját. Hölgyeim és uraim: íme, minden idők legigényesebb HD-újrakiadása!

### MESTERI GYŰJTEMÉNY

Az, hogy a Halo: The Master Chief Collection ötlete egyáltalán felmerült, maximum azokat lepheti meg, akik eddig az életüket egy barlangban töltötték, vagy annyira elzárkóztak mindentől, ami nem a PC-hez köthető, hogy a billentyűzeten és az egéren túli életről semmit sem tudnak. Ez már csak azért is lenne nehezen hihető, mert a Halo-sorozat már több alkalommal is feltűnt PC-n: megkésve, extrák nélkül, és csak kettő plusz egy alkalommal, de az is több mint a semmi.

Ez a leírás az MCC-re igazából tökéletesen passzol, hiszen a csurig töltött Blu-Ray lemezen szó szerint a teljes Halo-sorozat rajta van – oké, a teljesen más műfajban mozgó, tök más csapattól származó Halo Wars nem, de hát semmi sem lehet teljesen tökéletes. Az MCC így csak azokat az FPS-eket tartalmazza, melyeket a Bungie, illetve a 343 Industries követett el. A Halók felújítása nem új műfaj, a 343 már az előző konzolgenerációban elkezdte a kemény papírtokba bújtatott Halo: Combat Evolved Anniversaryval, amely 2011-ben, a Saber Interactive és a Certain Affinity közreműködésével rázta gatyába Halo 1-et, nem is akárhogy. Ők nem csupán megemelték a felbontást és letisztogatták a hangokat, de kompletten újra is dolgozták a textúrákat, a karaktermodelleket, a bevilágítást, a fényeket, és bemutatták a sorozatnak azokat a grafikai effekteket, amik az elmúlt tíz évben jelentek meg. Ez már önmagában is lenyűgöző, embert próbáló feladat volt, de az egészet megfejelték azzal, hogy meghagyták a régi változatot is: a kettő között szó szerint egy gombbal lehetett és lehet váltani, menet közben, bármiféle megakadás vagy töltés nélkül – mintha feltalálták volna a szemüveget, amely egyszerre mutatja a múltat és a jelent.

**ADATOK**

KIADÓ
**Microsoft Game Studios**

FEJLESZTŐ
**343 Industries**

MŰFAJ
**FPS**

MULTI
**van**

**STÍLUSMINTA**

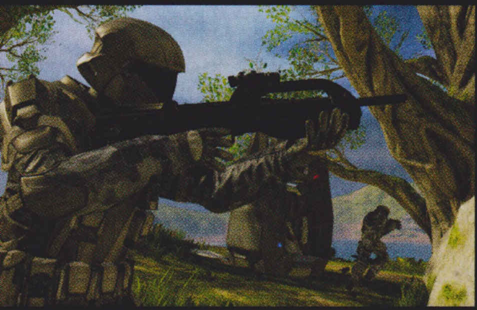
**Halo: Combat Evolved Anniversary**
2011 (MICROSOFT GAME STUDIOS)

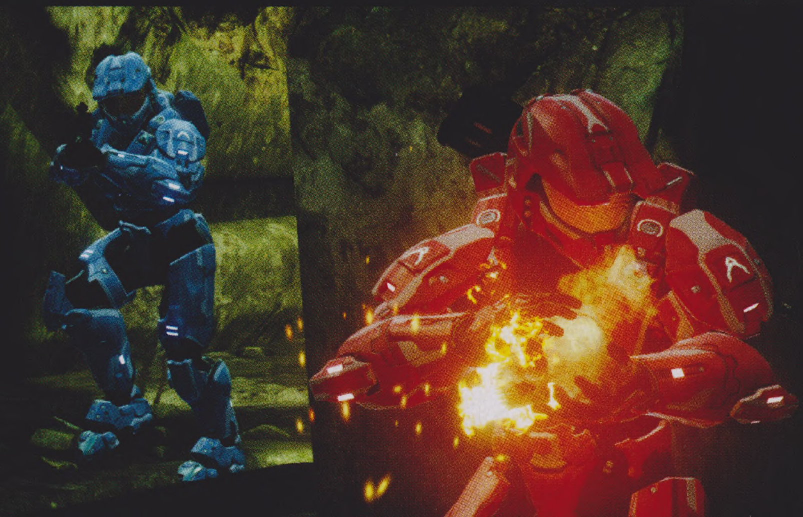
Na, pontosan ezen alapelvek mentén sikerült végre eljutni a Halo 2-höz is, amely eredetileg kereken 10 éve, 2004 novemberében jelent meg... és nem volt éppen tökéletesnek mondható. Minden idők egyik legjobban várt folytatása még az előtt került a boltokba, hogy a Bungie ténylegesen befejezte volna, így egy legendásan bugos és egy maximálisan összecsapott lezárással rendelkező játékkal voltak kénytelenek Master Chief rajongói megelégedni. Egy dolgot persze a Halo 2 tökélyre vitt, ez pedig a multiplayer volt, hiszen itt debütált az a matchmaking rendszer, amely mára nemcsak az Xbox-famíliában, de a játékipar jelentős részében sztenderddé vált, újraformálva az online játék technológiai alapjait.

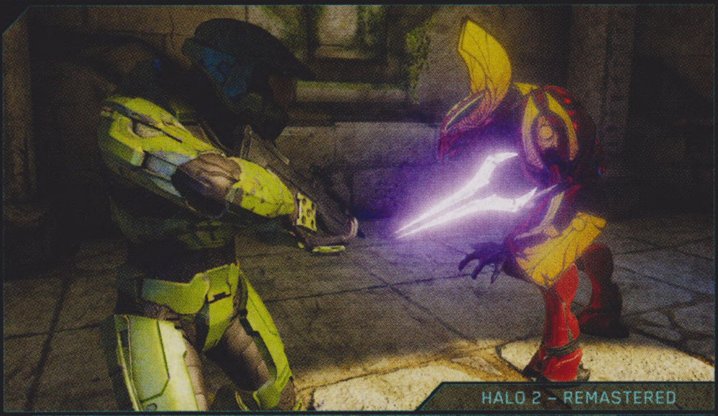
### A RÉGI HANGJEGYEK

Persze a régi motorhoz való ragaszkodás miatt a Halo 2 Remastered nem annyira szép, mint amennyire lehetne, de még így is toronymagasan a legfantasztikusabb és

A terep mellett sokat fejlődtek a karaktermodellek is: a katonák végre emberszerűek.







**Már az összehasonlító képen is látszik, hogy mennyivel szebb az újrakiadás, de mozgásban, főleg a nagy, nyílt terepeken jön ki igazán, milyen sokat is dolgoztak vele.**

## ÉRTÉKELÉS

Bár a Master Chief Collectionben nincs benne minden Halo-játék, de még így is egy elképesztően tartalmas válogatás egy kultikus sorozatból.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

**PRO**

**Az újrakreált Halo 2 bevilágítása és külső helyszínei egész egyszerűen döbbenetesek, és az is dicséretes, hogy mennyi mindent raktak egy csomagba.**

**KONTRA**

**A grafika azért itt-ott fapados, a játékmenet sajnos sokat veszített a varázsából és elég monotonná vált, és a több mint 20 gigányi patch is elég durva húzás.**

**85%**

legigényesebb újrakiadás, ami valaha a piacra került – az ember nem győz méterenként váltani a régi és az új kiadás között, mert sok esetben (elsősorban a dinamikus fények miatt) olyan éles a kontraszt a két kép között, hogy az még a sokadik látásra is megdöbbentő. Ha nem is egy teljesen új játékot kapunk így, de mindenképp egy olyat, amire sokkal jobb ránézni, mint a klasszikus eredetire, ráadásul jobban is szól. Nem csupán a hangokat keverték újra, de a komplett zenei anyagot is: Martin O'Donnell legendás szimfonikus orgiái soha se szóltak még ennyire tisztán, soha se volt még ennyire gazdag a hangszerelése, mint most.

Igazából már ez is bőven elég lenne ahhoz, hogy boldogan nyugtázzuk a napot, csakhogy aztán a küldetés elején / végén következnek az átvezető videók, és ekkor történik meg a csoda. Az első Halo-remake esetében túl sok mozgástere (és büdzséje) nem volt a 343-nak, hiszen kénytelenek voltak azokat a megkopott animációkat használni, amik az első kiadáshoz készültek, másodszorra, egy kategóriákkal erősebb hardveren ez viszont már nem sült volna el túl jól, így a legdrágább, de a legjobb megoldást választották: kifizettek egy rakás pénzt a világ vezető 3D-stúdiójának, a Blurnek, az amerikai VFX-csapat pedig több mint egy órányi, mozi minőségű CGI-vel álmodta újra mindazt, amit annak idején a Bungie még házon belül, a játék motorjával csinált. A végeredmény szavakkal szinte leírhatatlan: akkora ugrásról van szó, mintha valaki mai technológiával alkotná újra a Lumiére fivérek fekete-fehér némafilmjeit. Egész egyszerűen döbbenetes, mind a rajongók, mind az új játékosok számára – remélhetőleg pár év, és menet közben is így fognak kinézni a Halo-játékok.

Hiszen a sorozat él tovább, és igazából az MCC is azért született, hogy a köztudatban tartsa a nevét, főleg azért, mert közben az eredeti alkotógárda egy ehhez hasonlóan minőségi világot épített fel a Destinyvel. Egy játék esetében mindig a második rész a töréspont: onnantól kezdve egyre nehezebb a dolga azoknak, akik utólag ugranának fejest a történetbe, hiszen ha nem ismerik az előzményeket, nem fogják érteni azt sem, mi történik az aktuális epizódban. Az MCC és a 343 ezt úgy oldotta meg, hogy a csomagba tényleg minden részt belerakott, amiben Master Chief a főszereplő. A nulláról felújított Halo 1-et és Halo 2-t, és a megduplázott képfrissítéssel, 1080p felbontással felturbózott Halo 3-at, a Halo 4-et. Persze a szabály miatt kiesett mind a remek Reach, mind a méltánytalanul alulértékelt ODST, így az MCC nem nevezhető komplett Halo-csomagnak, de még így is egy fantasztikus megemlékezés egy olyan sorozatról, amely nélkül teljesen máshogy nézne ki a modern shooter műfaja, és amely szinte egymaga teremtette meg a konzolos multiplayer alapjait. Lehet, hogy nem túl szép már, lehet, hogy sokkal unalmasabb és ingerszegényebb, mint a manapság kiadott riválisai, de hát a történelmet nem kell megmásítani – a Halo pont úgy jó, amilyen!

# MXGP
## THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME

[ÍRTA CHOCHO] **A Milestone idén eltökélte, hogy újra életet lehel a motorversenyes játékok tetszhalott műfajába, az aszfaltszaggatásról szóló MotoGP után pedig megérkezett a srácok MXGP című alkotása is, ami a motokrossz kevéssé népszerű világát kaparja ki a sárból.**

Az MXGP-től senki sem várt nagy dolgokat, a mainstream újságírók pedig meg is mondták róla a frankót az interneten, 3-tól 6-ig osztva rá a pontokat, és a frászt hozva rám, miután átvettem wilsontól a PS4-es verzió lemezét. Mielőtt felgyújtanátok az újságot, elárulom, hogy az előrelátás volt az elsődleges szempont a tesztplatform megválasztásakor: a szintén Milestone-féle MotoGP 14-gyel való gyötrődésem után elegem lett abból, hogy a tesztelésre szánt órák a játék futtathatóvá tételével – vagy inkább az arra tett kísérletekkel – telnek el. Szóval, amikor hazahoztam az MXGP-t, és becsúsztattam a konzol száján, egy középszerű, hangulattalan versenyjátékra számítottam, csúnyácska grafikával és béna, arcade fizikával. Szerencsére azonban csak a látvánnyal kapcsolatos előítéleteim nyertek alátámasztást. Az MXGP nem valami szép játék, kurrens generációs konzolon és erős PC-n pedig inkább tűnik jól összerakott indie címnek, mint teljes árú szimulátornak. A külsőnél azonban sokkal hangsúlyosabb a belső, mely ez esetben nagyon is rendben van.

### KIS VERSENY, KEVÉS KÖBCENTI

A játék a címéül is szolgáló MXGP (vagy ahogy magyarul nevezik, FIM motokrossz-világbajnokság) minden hivatalos licencét magába foglalja, így valós arénákban dagonyázhatunk, hús-vér motorosok virtuális társaságában. A játékmenet alapjai egy az egyben a MotoGP-ből kerültek átemelésre, azaz itt is egy névtelen senkiként kezdjük a karrierünket, hogy végül a legjobbak közé verekedjük fel magunkat, rajongókat és ellenségeket gyűjtve a hosszú út során. Nem romlott el, nem kell megjavítani – bár annak azért örültünk volna, ha az MXGP köré is ugyanakkora feneket kerít a Milestone, mint tette azt a MotoGP-nél. Sajnos megkerülhetetlen tény, hogy a motokrossz kevesebb rajongóval bír a gyorsasági VB-nél, és ebből következően a potenciális vásárlók száma is alacsonyabb. Emiatt aztán a pályákat bemutató kisfilmek a MotoGP-ben látottakhoz képest ezúttal fájóan rövidek lettek, nincs zene a versenyek alatt, mert sokba kerül a krosszozáshoz illeszkedő, zúzós rock jogdíja, és a fizika is inkább csak korrektre sikeredett, semmint tökéletesre, pár bizarr, de vicces bugot eredményezve így. Lettetek már másodikak egy motokrossz-futamon úgy, hogy az első helyezett fején egykerekezve értetek be a célba? Én igen.

### SISAKOT FEL!

Egy szó, mint száz, némi tesztelés és extra munka jót tett volna a játéknak. Meg kell hagyni azonban, hogy az MXGP a hibáival együtt is a stílus egyik legjobb darabja. A motokrossz rajongói imádni fogják, hogy komplett versenyhétvégéket roboghatnak végig, a gyakorlástól kedve a kvalifikáción át a nagymellű lánykák által elindított évadzáró futamokig. A valósághűen lemodellezett motorok megannyi funkció szerint szabhatók testre (felfüggesztés, kormányrúd-érzékenység, első-hátsó fékerősség stb.), nem beszélve a más-más gyártóknál készült modellek közötti, érezhető vezetési különbségekről. Ezeket az eltéréseket idővel kénytelenek leszünk kihasználni, mert a bennünket futtató, rendre nagyobb nevű istállók egyre komolyabb célokat tűznek ki elénk. Ez többé már nem Bivalytakonyszék, ahol a fatertől kapott robogóval egykerekezve próbáljuk lenyűgözni a faluvégi Dzsenikét, hanem a nagybetűs VB, ahol nem számít az arcoskodás, csak az ügyesség és az alkalmazott versenystratégia. Ennek megfelelően freestyle sincs az MXGP-ben, helyette meglepően okos gépi ellenfelek vetnek be olyan trükköket, mint a látványos súrolástechnika (szaknyelven scrubbing). A játékélménnyel tehát nincs gond, így ha az MXGP ára lejjebb csúszik a steames 30 euróról teszem azt 20-ra, erősen ajánlott vételé válik a műfaj szerelmesei számára.

**ADATOK**

KIADÓ
**Milestone S.r.l.**

FEJLESZTŐ
**Milestone S.r.l.**

MŰFAJ
**verseny**

MULTI
**van**

**GÉPIGÉNY**

1,4 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 7600/ATI X1600 VGA, 4 GB HDD

**ÉRTÉKELÉS**

Az MXGP az év végének egyik legkellemesebb meglepetése. Nem hibátlan játék, de ha szereted a motorversenyek világát, mindenképp próbáld ki!

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

**PRO**

**Hangulatos, élethű motokrossz-élmény, okos MI-vel és intelligensen felépített karriermóddal.**

**KONTRA**

**Itt-ott bugzik, a látvány és a hangzás pedig nem éppen AAA-kategória.**

**75%**

# TWELVE A DOZEN

[ÍRTA **MIDNITE**] **A stúdió, mely megalkotta a Surgeon Simulatort, vagyis az elzsibbadt kézzel szívműtétet végző sebészek oktatóanyagát, újra egy okító jellegű játékkal rukkol elő, ám a téma ezúttal az algebra, a megszerzett tudás pedig hasznosítható.**

Néha a számológép kijelzőjén megjelenik egy sötét pontocska, olyasféle, mint egy beégett képpont. Ha eléggé fel tudnánk nagyítani (ami persze lehetetlenség), láthatóvá válna benne egy egész univerzum, telis-tele számokkal. Eme saját világ egyik sarkában található a tizenkettesek otthona: a falu, melynek neve Tucatopolisz. Itt él az a Tizenkettő nevű szám, mely nem csupán egy a tucatból, hanem kiválasztott, aki megpróbáltatások és műveletek során képes lesz visszaállítani a felbomlott rendet...

Természetesen ez a csodás dolgokra hivatott Tizenkettő az, akiből mesénk főhőse válik, mikor a számológépbeli életet egy új létforma zavarja meg: neve Végső Prím, és ő a nemrégiben felfedezett legnagyobb számjegyű prímszám! A gonosz prím féltékenységből elkezdte szétcincálni a számítások világát, nehogy még nagyobb vetélytársra bukkanjon a számológép. A néma Tizenkettőnek muszáj Tucatopolisz romjain és a matematikai műveletek tengerén átvergődve megtalálni a módját, hogy nullával ossza ezt az ördögi tervet.

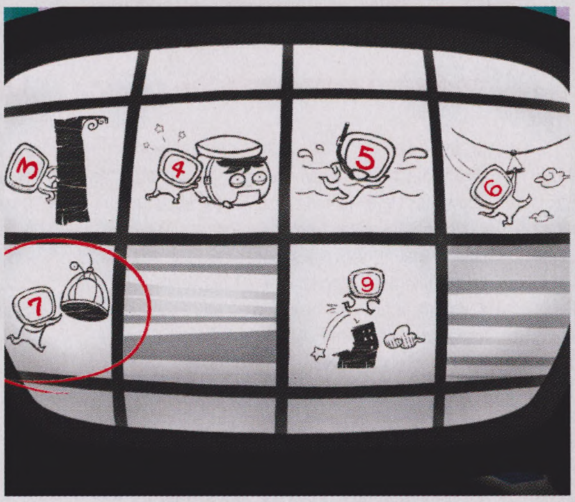
## MINDENKI EGYÉRT, TIZENKETTŐ MINDENKIÉRT

Segítségére siet Dot, a cserfes tizedesvessző, aki buzdító kommentárral és tippekkel mutat rá az algebra harcművészetének leghasznosabb fogásaira. Dot ugyanúgy csodálkozik rá a számok tulajdonságaira, ahogy egy kisiskolás tenné, ám a játék ebben a tekintetben az alapoknál bájosabb mélységet kínál. Hisz nemcsak az különös Tucatopolisz számaiban, hogy mondjuk kivonhatók egymásból, hogy képesek nagyobbak és/vagy egyenlők lenni, s akár össze is szorozhatjuk őket, ó nem! Számaink szuperképességei túlmutatnak a tananyagon: a négyes például olyan erős, hogy bármit eltol, a kilences óriásugrásokkal közlekedik, az ötös pedig az egyetlen, aki már megtanult úszni.

Az összeadás-szorzás koncepcióján túl tehát adott a platformer-élmény is. A számok valódi egyéniséget képviselnek, megdöbbentően közérthető és zseniális módon tudatosítva az iPad előtt ülő gyerkőcben a matematika alaptörvényeit. A Twelve nem száraz oktatóanyag, hanem élvezhető játékélményt nyújtó app, aminek végigjátszása során történetesen meg kell tanulni (vagy átismételni) néhány matematikai alapfogalmat, a műveletek sorrendjétől a szorzótábláig.

Persze mindezt nem szájbarágós számtanóra keretében kapjuk, a lényeg üdítő természetességgel lett beleszőve Tucatopolisz zegzugos utcáiba, amiket számtalan kapcsoló, híd és ajtó oszt szakaszokra. Hogyan nyitja ezeket az algebra? Nos, a faluban mindenhol kitáblázták, hogy melyik szám üzemeltetheti az adott akadályt; ha például egy utunkat elzáró rácsot nyitó kapcsolón a 15 szerepel, a kis Tizenkettő hiába ugrál rá, sosem juthat tovább – szerencsére azonban mindenütt találhatók műveleti portálok és szabadon kószáló „számocskák" (a nevük numble), amikkel Tizenkettő ideiglenesen megváltoztathatja saját értékét, hogy az akadályt elhagyva tovább baktasson Végső Prím irányába.

A haladás kulcsa tehát a matekozás: a fenti példánál maradva a 15 feliratú kapcsoló környékén először is megkeressük a buborékként lebegő számocskákat. Begyűjtjük az ott talált ötöst és kettest, majd felmérjük a területen elérhető műveleti portálokat – van egy összeadó, meg egy kivonó portál is. Vajon az elérhető két számunk (5, 2), és a velük végezhető két művelet (plusz, mínusz) milyen kombinációban fogja azt eredményezni, hogy Tizenkettő ideiglenesen azt az értéket vegye fel, ami aktiválja a 15-ös kapcsolót? Igen, ez sima kisiskolás matematika volt (ami később exponenciálisan nehezedik persze). De ugye mennyivel aranyosabb ebben a kontextusban?



## NEM IS SZÁMÍTANÁL ILYEN SZÁMOKRA

Ugyanezt a matekot használjuk akkor is, ha mondjuk, át kell úszni egy tavon (erre ugye csak az ötös képes), vagy eltolni bármi nehezet, sőt, némely pályarészek többféle képességet kívánnak egyszerre. Ekkor kerül előtérbe az a csodás kombó, amit mi csak többjegyű számnak hívunk: a 49 például mindkét egyjegyű szám erejét tartalmazza, együtt mégis sokkal többek összegüknél.

**Nem pont a Surgeon Simulator fejlesztőitől vártunk oktatóprogramot, de a Twelve a Dozen kifejezetten zseniális lett!**

Minden hamar egyértelművé válik, a szabályokat útközben megtanuljuk társul szegődő tizedesvesszőnk jókedvű monológjaiból. Elakadni nehéz, a történet nem túl komplex, sosem veszítik el a fókuszt a matematikai feladatok, az okos pályadizájn pedig nem könnyíti meg a csalást, vagyis az eredmények hasraütésszerű kitalálását, sőt! A platformer-elemek extra rétegeket iktatnak be a számok tulajdonságai közé, így a Twelve felerészben egy szellemes fejtörő, s bár felnőttként nem épp lélegzetelállító az izgalom Tucatopolisz műveletei között, a számtannal ismerkedő gyermekkel és iPaddel egyszerre rendelkezőknek mindenképp ajánlott vétel.

**ADATOK**

KIADÓ
**Bossa Studios Ltd.**

FEJLESZTŐ
**Bossa Studios Ltd.**

MŰFAJ
**logikai / oktató**

ÁR
**1,99 euró**

**ÉRTÉKELÉS**

Kivételes az olyan oktatóprogram, ami tényleg szórakoztató, de Tucatopolisz egyedi és szellemes kihívásaival öröm a matektanulás.

GRAFIKA: **92%**
HANG: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **91%**

**PRO**

**10 év körüliek szintjét eltaláló, kicsit sem szájbarágós, igényesen összerakott, okos fejtörőkkel operáló matektanuló játék.**

**KONTRA**

**Repetitívek (érthető módon) a pályák, a tippek nem mindig egyértelműek, az iPadre szabott irányítás kis kézzel kihívást jelenthet.**

**86%**

**TÖLTSD LE MOST!**

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

# JÁTÉKMENTŐÖV

## MENTOOV@PCGURU.HU

### M&B: WARBAND

➲ Szia, Tika!
A Mount and Blade: Warbanddel van három problémám. Felraktam a The Last Days modot, működik is, de nem tudom, hogy mit kell csinálni. Tehát valami „kezdők segítsége guide"-ot tudsz mutatni? Aztán a Battle of Europe mod nem megy. Felraktam, a WSE mappában (a modon belül) indítom a WSE Loader exe-vel, és feljön az indító (a Steam nélkül valamiért), kiválasztom a BoE modot, el is indul, de a főmenüben nincs egyjátékos mód. Csak multi meg egyedi csata. A harmadik az, hogy a modmentes (Native) módban, hogyan tudnék gyorsan nagy sereget csinálni? Csak szintlépéssel, és akkor a személyiségre pontot rakni, illetve a Leadership skillre? Mert így elég lassan tudok több száz fős seregeket csinálni. Köszi ➲ GERI

**1. A Last Days könyvtárában van egy Manual & Installation Guide nevű pdf, ugyan angol nyelvű, de egy fordítóba betéve hasznos olvasmány lehet. Egyéb, főleg magyar nyelvű anyagról nem tudok, talán fórumokból lehet még felcsipegetni hasznos tippeket.**
**2. A Battle of Europe egyelőre kizárólag perzisztens multiplayer modként létezik, készül hozzá az egyjátékos kampány, de még csak készül...**
**3. A sereg létszámának növelésére nincs más mód, szintlépés – személyiség, vezetői képesség fejlesztése, és ez ugye nem megy gyorsan.**

➲ T. Cím!
Az alábbi problémám merült fel az októberi teljes játékkal kapcsolatban. Feltelepítem a programot, utána rá a kiegészítőt, be is állítom, ahogy kell. Úgy tűnik, mintha elindulna, de a kezdőképernyő után „kidob" az alábbi hibaüzenettel: RGL error, Get object failed for texture.
Ennek a kiküszöbölésében szeretném a segítségüket kérni. Köszönettel: ➲ IMRE

**Az egyik textúra hibás, általában a hibaüzenetben szerepelni szokott, hogy konkrétan melyik. Én első körben a modokra gyanakodnék, tehát kezd elölről a procedúrát. Magyarul a mod mappából szedj ki mindent, aztán a Steam kliensben Játékok – a Mont & Blade Warbandon jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül és Játékfájlok épségének ellenőrzése funkció. Az alapjátéknak így már futni kell. Most jöhet valamelyik mod, de egyszerre csak egy, ha pedig újra előjönne a hibaüzenet, próbálj másik kitömörítőprogramot használni a modok kicsomagolásához (frissebb verziót), vagy esetleg töltsd le újra az újságban megjelölt helyekről.**

### M&M: HEROES VI

➲ Üdv, Tika!
Újra elővettem a M&M: Heroest, és a problémám, hogy csak Uplay-jel indítható. A régi accountomra pedig nem emlékszem, de még csak az e-mail címemre sem, szóval a support sem tud segíteni! Érdekelne, hogy nem lehet-e a Uplay nélkül elindítani a játékot, mert nem akarok még egy accountot létrehozni, bár ennek nincs is igazán sok értelme!
Köszönettel: ➲ DANI

**Pontosan így van, azaz hiába csinálsz új accountot, a CD-kulcs már regisztrálva van a régihez. Uplay nélkül meg nincs játék, úgyhogy törd a buksid. Egy próbát természetesen megér az a lehetőség is, hogy ráírsz a Ubisoft supportra, mellékelve a játék dobozának/szériaszámának képét, hisz ne felejtsük el, hogy egyben steames is volt a Heroes VI, tehát ha azon az accounton szerepel, akkor már van a kezedben valami hivatkozási alap.**
**Ui: megjegyzem, nem érdemes szétforgácsolni az accountokat külön e-mail címekre, mert mint a példa is mutatja, elfelejted, akkor meg hiába a nagyobb biztonság...**

### AC4

➲ Kedves PC GURU!
Egy éve vettem meg az AC 4-et XBOX 360-ra, de csak most akartam multiplayerezni. Amikor ma beraktam a második lemezt, és rámentem a multira, nem engedett be. Folyton kidobott, és valami olyat írt ki, hogy jelenleg nem tudunk beengedni, vagy valami ilyesmit!
Kérlek, segítsetek, előre is köszönöm!

Hű olvasótok: ➲ M.BALÁZS

**Konkrét hibaüzenet hiányában nehéz találgatni, de talán azért nem indul a többjátékos opció, mert az AC4 multijához két Compatibility pack is tartozik, amit kötelezően le kell tölteni (Marketplace-ről, ingyenes).**

➲ Kedves gurusok!
A fent említett játék indítása után ez fogad: AC4BFSP.exe has stopped working! Segítségeteket előre is köszönöm!
Üdv: ➲ MATYI

**Próbáld ki a következőt: Vezérlőpult – Programok eltávolítása, itt balra fent Telepített frissítések, aztán jobbra fent Keresés, és a KB2670838 jelzésű frissítést keresd meg, jelöld ki, majd Eltávolítás. Gép újraindít, és próba.**

### NFS HOT PURSUIT

➲ A fent említett játékot potom áron véletlenül be tudtam szerezni, viszont az a probléma vele, hogy a laptopom Win7-es, méghozzá 64 bites. Amikor a telepítőbe belépek és elkezdeném a telepítést, kiírja, hogy az illesztőprogram nem kompatibilis a 64 bittel! Van rá valami megoldás esetleg, vagy rakjam el dísznek az örök remek játékot?

Köszönöm ➲ F. DANI

**Létezik megoldás. Sikeresen abszolválható a telepítés bármely 64 bites rendszerre a következő kis fix segítségével: http://tinyurl.com/nqrs2c4**

### AC: BROTHERHOOD

➲ Kedves Tika!
Abban kérem tanácsodat, hogy honnan tudnám letölteni ingyen és vírusmentesen az Assassin's Creed Brotherhood című játékot?
A választ előre is köszönöm.
Hű olvasótok: ➲ ÁBEL

**Hát például az Originről, most épp akció van (illetve volt, de időben elküldtem a linket...), kőkemény 5 eurót kérnek a Deluxe Editionért – gyakorlatilag egy pizza ára: http://tinyurl.com/qedeew9. Jelzem, újabban folyamatosan futnak akciók, nemrég pl. a GOG ingyen adta a Witcher 2-t. Látogasd szorgalmasan a weboldalunkat, és akkor nem maradsz le ezekről!**

### METRO 2033

➲ Üdv, Tika!
Az a probléma, hogy nemrégiben sikerült megszereznem a Metro 2033-at PC-re (eredeti, annyi az egész, hogy steames), és indítás után pár másodperccel kidob (a készítők, támogatók, portások névsorán nem is jutok túl), majd a Windows leállítja a műveletet. Olvastam a neten gyógymódokat erre a hibára (mappán belüli DirectX újrahúzása, stb.), de egyik sem akart működni. A rendszer-követelmény bőven megvan.
Előre is köszi, hű olvasótok, ➲ DANI

**Próbálkoztál a PhysX eltávolításával is? (Vezérlőpult – Programok eltávolítása) Aztán újrahúzni a \Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Metro 2033\install mappából (PhysX_10.02.22_9.10.0222_SystemSoftware)? VGA-driver frissítés megvolt? De szerintem az első lesz a nyerő, viszont fontos, hogy előtte a régi normálisan el legyen távolítva!**

## BORDERLANDS

➲ Üdvözletem újra!

Még régebben megvettem a Borderlands Game of The Year Editiont, és most újra kedvet kaptam hozzá. Ám a DLC-ket már nem tudom letölteni, mert ami a doboz hátulján van weboldal, azt nem adja be. Nem tudom, mi lehet a probléma. Tán már megszűnt? Továbbá azt is megkérdezném, hogy ezek után honnan tudom beszerezni a DLC-ket? Mert a lemezen csak az alapjáték van...
Válaszodat előre is köszönöm.

Hű olvasótok, ➲ ZOLTÁN (SOMOGYSÁRDRÓL)

**Az említett weboldal vélhetően megszűnt, de a Gamespy bezárása miatt ugye a multi is ugrott, viszont hál isten a 2K azért rendbe rakta a dolgot, és át lehet vinni a játékot, beleértve a GOTY verziót is a Steamre. Itt van leírva a procedúra: http://tinyurl.com/qdeyqgq. Mivel angol nyelvű az oldal, így összefoglalom röviden, hogy mi is a teendő. Tehát a Borderlands Granting Toolt a Steamen keresztül letöltöd (a Kellékek között keresd), a játék eredeti lemezét bepakolod a meghajtóba, és követed az utasításokat. MIUTÁN az alapjátékot aktiváltad, utána lehet a DLC-k kulcsait beváltani/élesíteni, a szokásos Steam – Játékok – Termék aktiválása a Steamen menüpontnál.**

➲ Kedves PC Guru team!

A Borderlands c. játékkal akadt gondom. Amikor elindítom, hibaüzenettel dob ki, miszerint valamilyen engine hiányzik valahonnan, ami ezek szerint szükséges lenne a játék futtatásához. A játék természetesen eredeti, dobozos változat, és már egyszer végigjátszottam. A végigjátszás alatt nem jelentkezett semmilyen probléma, csak most. Sőt, mikor a játékot letörölném, mondván: ha nem indul, ne foglaljon helyet, ekkor pedig a Windows installerrel van gondja.
Remélem, tudtok segíteni.
Hű olvasótok: ➲ BARNI

**Sokat segítene a pontos hibaüzenet, de talán nem lesz rá szükség, lásd a megjegyzést alant. Ami pedig az uninstallt illeti, nos, ott valami más gebasz is lehet a háttérben, főleg, ha a Vezérlőpult –> Programok eltávolítása menüpontnál sem tudod kipucolni. Távolról nehéz megfejteni, hogy ez most a rendszer hibája, vagy a játékból hiányzó fájloké, mindenesetre a Your Uninstaller biztos elbánik vele: http://tinyurl.com/2wdo594**

**Megjegyzés: Tudtad, hogy a Borderlands bevihető a Steam alá (ugye ott kevésbé macerás a telepítés/törlés, meg a lemezt is el lehet felejteni, plusz a multis móka is működik)? Lásd eggyel feljebb!**

## KORMÁNY

➲ Kedves PC Guru staff!

Tegnap vettem egy Logitech Driving Force GT-t használtan, így nem volt már meg a driver-telepítő CD. Letöltöttem a hivatalos oldalról, de nem csinált semmit. Kihozta a telepítőt, elfogadtam a feltételeket, meg minden, de a telepítés részét átugrotta a program. Működik így is, de pl. a forgatási szöget, meg a gombokat nem tudom állítani. Kérlek, segítsetek, mert ha már van egy drága kormányom, akkor legalább jó lenne, ha tökéletesen működne.

Köszi előre is! ➲ GÁBOR

**Biztos, hogy átugrotta az egészet? Az óra melletti ikonokra azért nézzél rá, már csak a maradványok miatt – ha lenne ilyen, akkor gyalu. Utána pedig a http://tinyurl.com/oxymrgw oldalról ismételd meg a letöltést, az operációs rendszer és a 32/64 bit kapcsoló legyen rendesen beállítva a weblapon, aztán a kapott fájlt rendszergazdaként indítsd el (jobb egérgomb, Futtatás rendszergazdaként).**

## CALL OF DUTY 2

➲ Szia!

Az a problémám a fenti játékkal, hogy beléptem egy szerverre, és mikor kiléptem, felülírta valahogy a főmenüt, így ott csak egy Play gomb van, és semmi más. Nem tudok csatlakozni pár szerverhez, azért mert előtte engedélyezni kéne a Punkbustert, de mivel a menüben ugye csak egy Play gomb van, ezért ezt sem tudom átállítani.
Így hát az a kérdésem, hogy hogyan tudnám visszaállítani az egészet az alap menüre?
Újraraktam már a játékot, de semmi.

A választ előre is köszönöm!

**A szerveren futott egy mod, amely a belépéskor szépen letöltődött, és most ott csücsül a Call of Duty 2 telepítési könyvtárában. A COD2-nél az alapértelmezett mappa az X:\Program Files(x86)\Activision\Call of Duty 2\, nos, ezen belül a docs, main, miles és pb nevű könyvtárak biztosan a játék normál könyvtárai, tehát, ha bármilyen idegen mappát találsz itt (vélhetően utal majd a mappa neve a modra), azt töröld ki. Elképzelhető ugyanakkor, hogy a main könyvtárba fészkelte be magát valamilyen iwd kiterjesztésű fájlként, tehát, ha nincs könyvtár, akkor itt keress egy a mod nevével egybecsengő iwd fájlt, és azt töröld.**

## STEAM

➲ Üdv, PC Guru!

A problémám ott kezdődik, hogy amikor telepítettem fel a Steamet, és megkaptam az e-mailre az aktiváló kódot, véletlenül a fiók letiltására nyomtam. Azóta ezeket írja ki (lásd: képek). Követtem az utasításokat, küldtem a Steam supportnak egy üzenetet a gondomról, elküldtem nekik az egyik játékom kódjának a fotóját, ahogy kérték. A válaszüzenet több napja nem érkezett meg. Mit tehetnék?
Köszönettel: ➲ LEVENTE

**Sajnos semmit. Várj türelmesen. A Steam supportját ez ügyben nem tudod megkerülni, a kapcsolatot pedig csak egyetlen módon tudod felvenni – ahogy nagyon helyesen, magad is megtetted. Persze azért egy-másfél hét helyben futás után nyitnék egy új ticketet.**

## CS: GO

➲ Sziasztok!
Olyan problémám van, hogy a tegnapi és a mai napon nem volt jó a netem. Haverokkal játszottunk CS:GO versengőt, gondoltam, nem lesz semmi baj a netemmel. Amikor a térfélcsere következett, elment a net, kidobott, és nem tudtam 90 másodperc alatt visszacsatlakozni. Ezáltal kaptam 1 hét bant. Az a kérdésem, hogy mit tegyek? Én nem bírok ki egy hetet! Írjak a Steamnek? Ha ez a megoldás, akkor egy e-mail címet is írtok?
Előre is köszönöm: ➲ DOMINIK

**A competitive módban kiosztott ban/büntetés nem képezi alku tárgyát, ha megkaptad, így jártál, de a Steam support a füle botját sem fogja mozdítani. Ilyen a rendszer sajnos, a szerver automatikusan rögzíti a dolgot, a supportot meg nem érdekli, mi miatt történt. Tudom, hogy igazságtalan! Amennyiben mégis úgy érzed, hogy te leszel a Föld bolygó első szerencsés lakója, akin megkönyörül a Valve, nos, közvetlen e-mail címük nincs, de a https://support.steampowered.com weblapon keresztül tudsz velük kommunikálni.**

## FAR CRY

➲ Kedves Tika!
A múltkor segítségedet köszönöm! A Batman AA-t sikerült végigjátszanom. Szuper volt! Most újra segítséget kérek. A Far Cry első részét játszom, mikor is az a feladatom, hogy süllyesszek el egy hajót. Erre jön egy helikopter, amivel nem tudok mit csinálni. Lövöm én rakétavetővel, el is találom (szerintem), de az istennek sem zuhan le. Mit csináljak?
Segítségedet előre is köszönöm!
Üdv: ➲ JÓZSEF

**Lőni kell! Sokat! A feladat teljesítésének legegyszerűbb módja, ha kiúszol a partra, és állandó fedezéknek használod az egyik fát. Amúgy a helit nem lehet elpusztítani, csak elzavarni (amikor már ég, menekülőre fogja). Lásd videó: http://tinyurl.com/l3bulx4**

## DAYZ

➲ Kedves Mentőöv!
Ma is, mint mindennap leültem egy kicsit játszani a fenti játékkal. Indítás után a főmenüben még megcsodálhattam a majdnem fullos karakteremet, majd a szerverre való csatlakozás után egy kedves rövid ujjas úr fogadott a megszokott karakterem helyett. Először azt hittem, hogy még nem töltődött be a kabátja, de miután megnyitottam az inventoryt, szomorúan tapasztaltam, hogy üres. Szeretném a segítségeteket kérni, hogy esetleg vissza-e lehet valahogy szerezni a karakteremet, ugyanis nagyon hiányolom!
Segítségeteket előre is hálásan megköszönném!

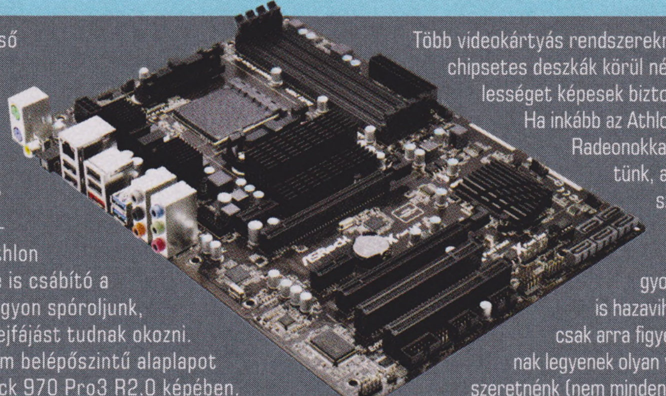
**Előfordulhat, hogy nem azonos nehézségi szintű szerverre léptél fel, vagy pl. a szerverfrissítés után közvetlenül csatlakoztál, és még nem lettek visszaállítva a karakterek. Amúgy a kilépésed után a karaktered még 30 mp-ig aktív, és könnyen előfordulhat, hogy addig valaki vagy valami megölte. Szintúgy megtörténhet, hogy kisebb hiba keletkezett a rendszerben, s egy szerverváltás után visszakapod a fickót.**

# ÜNNEPI VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

[ÍRTA **CHOCHO, MR. TORGUE, HORVÁTH PATRIK**] **Az év vége közeledtével nem csupán a fagyos reggelek és a feldíszített belvárosi kirakatok szaporodnak meg, hanem az ünnepek is, melyek az ilyenkor hagyományos ajándékozási láz elindításáért is felelősek. Sokan nemcsak másokat, de saját magukat is karácsony tájékán ajándékozzéák meg, így úgy döntöttünk, segítünk eligazodni az esztendővégi hardverözönben, bemutatva 2014 legjobb informatikai vételeit. A magazin megjelenésére az árak változhatnak, így körül-belüli, tájékoztató céllal szerepeltetjük őket a cikkben. Mindenkinek kellemes ünnepeket és vásárlást kívánunk!**

## AMD alaplap

AMD-s alaplap vásárlása esetén az első dolog, amit el kell döntenünk, hogy milyen foglalatú alaplapra van szükségünk. A nyolcmagos példányokat is tartalmazó FX processzorcsalád AM3+-os alaplapokat igényel, míg az integrált videovezérlővel is rendelkező, „A" kezdőbetűvel ellátott chipek FM2(+) foglalatba illeszkednek, akárcsak a legtöbb új Athlon processzor. Alapszabály, hogy bármennyire is csábító a lehetőség, alaplapon és tápegységen ne nagyon spóroljunk, mert ezek meghibásodás esetén elég sok fejfájást tudnak okozni. Éppen ezért mi egy költséghatékony, de nem belépőszintű alaplapot ajánlunk az FX processzorok mellé az ASRock 970 Pro3 R2.0 képében. Kezeli a 140 wattos erőműveket, van rajta előlapi és hátlapi USB 3.0 kivezetés, a négy RAM-foglalatának hála pedig könnyen bővíthető később a memóriakapacitása is. Mindezek mellett még elég kedvező ára is van, már 20 ezer forint alatt hazavihető. Ha egy kicsit többet szánnánk alaplapra, és nincs szükségünk erős multi-GPU támogatásra, akkor érdemes elgondolkodni az MSI 970 GAMING-en, ami az egyik legjobban felszerelt 970 chipsetes alaplap. Minőségi kondenzátorok, jobb bordázat, egy kiváló, Killer sorozatú hálózati kártya és az egyik legjobb alaplapi hangkártya lesz a jutalma annak, aki egy kicsit többet áldoz alaplapra.



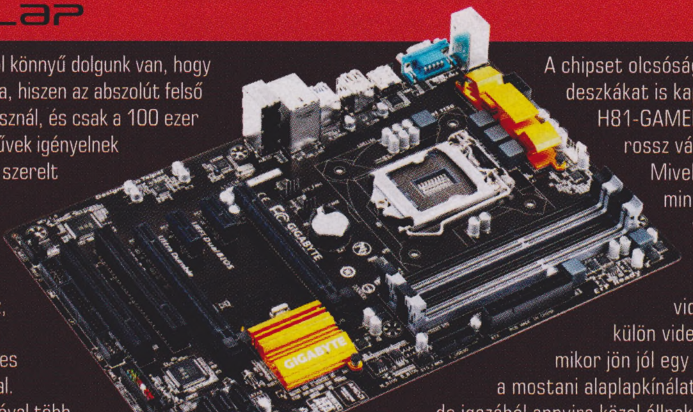
Több videokártyás rendszereknél érdemesebb inkább a 990FX chipsetes deszkák körül nézelődni, mert azok teljes sávszélességet képesek biztosítani a PCI Express foglalatoknak. Ha inkább az Athlonokkal vagy az integrált Radeonokkal rendelkező APU-kkal szemezgetünk, akkor már FM2+-os alaplapra lesz szükségünk. Mivel itt több minden van a processzorban, a lapok is olcsóbbak tudnak lenni: már a legnagyobb tudású, A88X chipsetes lapokat is hazavihetjük 15 ezer forint környékén, csak arra figyeljünk oda, hogy a kiszemelt példánynak legyenek olyan videokimenetei, amiket használni szeretnénk (nem mindenen van például HDMI kimenet)! A választék óriási, az alján költséghatékony példányok vannak, mint a Gigabyte GA-F2A88XM-DS2, a felső kategóriában pedig olyan versenyzők, mint a szintén a Gigabyte által készített G1.Sniper, az MSI A88X-G45, vagy az ASUS Crossblade Ranger. Ezekről elmondható, hogy mindenből a legjobbat igyekeznek nyújtani: a tápáramkörük mindent kibír, a hangkártyájuk átlag feletti, és a hálózati vezérlőjük miatt sem fogunk multiplayer-meccseket veszíteni.

**Ajánlatunk: ASRock 970 Pro3 R2.0** — **Ár: 18 000 Ft**

**Alternatíva: MSI 970 GAMING** — **Ár: 29 000 Ft**

## Intel alaplap

Inteles alaplap választásánál annyiból könnyű dolgunk van, hogy kevésbé kell figyelnünk a foglalatokra, hiszen az abszolút felső kategóriáig minden LGA-1150-et használ, és csak a 100 ezer forint feletti, hat- és nyolcmagos erőművek igényelnek LGA-2011-3-as foglalatot. Az utóbbival szerelt alaplapok csak X99-es chipsettel érhetők el, és ezek mostanában az alaplapok királyai: rengeteg PCI-Express sávval rendelkeznek, így kiváló választások többkártyás rendszerekhez, és kihasználják a Haswell-E processzorokban található négycsatornás DDR4-es memóriavezérlőt, csak bírjuk anyagiakkal. Sokkal érdekesebb téma azonban – és jóval több embert érint – az LGA-1150-es mezőny, amiből az ajánlott deszkáink is kikerültek. Itt H, B és Z jelölésű chipsetekkel szerelt lapok közül válogathatunk. A B-s lapok általában az üzleti felhasználóknak készülnek, a Z szériások azoknak, akik több videokártyát is használnának, vagy tuningolnák a processzorukat (csak ez ad rá lehetőséget), a H széria pedig mindenki másnak szól – nem véletlen, hogy ebből adják el a legtöbbet. Manapság a legfrissebb chipsetek a H97-esek és Z97-esek, ám olcsósága miatt még mindig hódít például a H81-es – ha költséghatékony gépet rakunk össze, akkor az ezzel szerelt lapok között nézelődjünk!



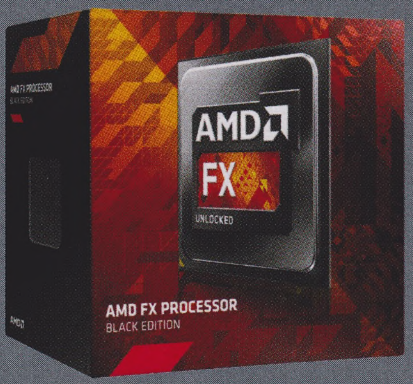
A chipset olcsósága miatt még nagyon jól felszerelt deszkákat is kaphatunk viszonylag jó áron (ASUS H81-GAMER), míg az olcsóbb mezőnyben nem rossz választás például az MSI H81-P33. Mivel néhány ritka kivételtől eltekintve minden kapható Intel processzorban van integrált grafikusvezérlő, ezért érdemes olyan lapot választani, ami rendelkezik számunkra megfelelő videokimenetekkel, még akkor is, ha külön videokártyát használunk, mert ki tudja, mikor jön jól egy „tartalék" vezérlő. Árban a H81 felett a mostani alaplapkínálatot alapul véve a H97-esek jönnének, de igazából annyira közel állnak a Z97-esekhez, hogy akkor már érdemesebb inkább Z szériás lapot vennünk. Az egyik legolcsóbb Z97-es alaplap az általunk is ajánlott Gigabyte GA-Z97P-D3, ami valószínűleg a legtöbb gépet gond nélkül kiszolgálná, akárcsak a Pentium név huszadik évfordulójának ünneplésére készített ASRock Z97M Anniversary. Akkor érdemes csak sokkal feljebb nézelődnünk, ha valami különlegességre vágyunk, például jobb hangvezérlőre vagy erősebb tápáramkörre tuninghoz.

**Ajánlatunk: Gigabyte GA-Z97P-D3** — **Ár: 24 000 Ft**

**Alternatíva: ASRock Z97M Anniversary** — **Ár: 23 000 Ft**

## AMD processzor

Az AMD processzorfejlesztései az utóbbi 1-2 évben egy kicsit lelassultak, így eshetett meg, hogy az ajánlott központi egységünk épp mostanában lett kétéves. Az ajánlás annak köszönhető, hogy az AMD-nek sikerült olyan árat adnia az FX-6300-nak, hogy még mindig a legjobb ár-teljesítmény arányt képviselje az FX vonulatban. Három Piledriver modul, hat „mag", és alapból 3,5 GHz-es órajel, amit az automata Turbo még emelget, ha úgy tartja jónak. A CPU-nak érkezett tavaly egy kicsit magasabb órajelen járatott változata, az FX-6350, de nem éri meg a többletet, tuningolhatjuk a 6300-ast is, ha gyárilag kevésnek éreznénk. Ha szeretnénk plusz két magot, akkor ott van az FX-8320-as 36 ezer forint környékén, felette pedig csak magasabb órajelen kaphatjuk meg ugyanezt, sokszor irreális áron, ezért lehet, hogy jobban járunk, ha a különbözetet processzorhűtőre költjük, és mi magunk tuningolunk valamennyit. Az APU-k (Accelerated Processing Units) világában már sokkal jobban helytáll az AMD, mert máig a legjobb integrált videovezérlőkkel rendelkeznek a főegységei. Irodai vagy multimédiás gépbe találhatunk 10 ezer forint alatt is kétmagos egységeket (például az A4-6300-ast), de ezektől tényleg ne várjunk komoly izomzatot, maximum régi játékok futtatására jók, vagy például egy Hearthstone szépen elmegy rajtuk. Az APU-król ezen ár felett elmondható, hogy csak akkor érdemes őket választani, ha tényleg kihasználnánk a bennük lévő grafikus vezérlőt is. Ha videokártya mellé keresünk társat, akkor inkább nézelődjünk az FX processzorok között, mert azonos áron nagyobb teljesítményt kaphatunk – kivéve 20 ezer forint alatt, ahol nincsenek FX-ek. Ilyenkor érdemes az Athlon kínálatot átfutni, aminek a nagy része manapság olyan APU-kat jelent, aminek le van tiltva a videovezérlője. A korosodó Athlon X4 740 például jó választás lehet, ha meg tudjuk csípni 15 ezer forint környékén, de ha nem, akkor az a szomorú valóság, hogy jobban járunk, ha a Pentiumok háza táján keresgélünk, mert jóval erősebbek, mint a mostani kétmagos AMD megoldások.

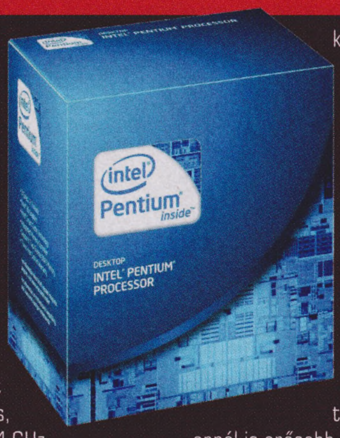



**Ajánlatunk: AMD FX-6300** — **Ár: 27 000 Ft**

**Alternatíva: AMD Athlon X4-740** — **Ár: 17 000 Ft**

## Intel processzor

Régebben az AMD-re volt jellemző, hogy körülbelül 5000 forintonként nyújtott egy processzort, de mára ezt a szerepet az Intel vette át. 10 ezer forinttól kezdve a csillagos égig mindenre van egy alternatívájuk. Olcsó processzort szeretnél? Itt egy Pentium. Nem tudod, mire költsd el a lottónyereményedet? A Core i7-5960X-et neked találták ki! Szinte minden árkategóriában van jó ajánlatuk, így nem volt nehéz kiemelni néhány terméket. A legolcsóbb, Celeron szériás központi egységekből mostanában a G1840-nek van a legjobb ár-érték aránya, de ha tehetjük, vegyünk inkább egy Pentiumot. Az általunk ajánlott G3258-at az Intel a Pentium márkanév 20. évfordulójának ünneplésére adta ki, a különlegessége pedig abban rejlik, hogy 50 ezer forint alatt ez az egyetlen Intel processzor, ami szorzózármentes, tehát túlhajtható. Egy olcsóbb Z97-es alaplappal könnyen 4 GHz fölé emelhető az órajele, és úgy már elég sok videokártyát képes kihajtani. Felette nem is igazán érdemes tovább Pentium processzorban gondolkodni, mert az órajel csak 100 MHz-enként növekedik, az ár viszont meredeken. A következő lépcső így a legkisebb Core i3-as processzor (30 ezer forint), a Core i3-4150, ami már alapórajelen is elég izmos, és egy H81-es alaplappal kihozható vele ugyanannyiból egy gép, mint az ünnepi Pentiummal, így nem feltétlenül kell tuningolnunk. A Core i3-asokra ezután ugyanaz igaz, mint a Pentiumokra, tehát az ár meredeken megy felfelé minden plusz MHz-cel. Nem is érdemes ezért megállnunk, míg el nem érjük a Core i5-4460-ast, ami egy igen erős négymagos processzor, és még pont befér 50 ezer forint alá. A következő lépcső, amin érdemes elgondolkodnunk, a Core i5-4690K (60 ezer forint környékén van). A „K" betű jelzi, hogy szorzózármentes termékkel van dolgunk, ráadásul a 4690K a Devil's Canyon sorozat tagja, ami azt jelenti, hogy néhány változtatásnak hála jól bírja a tuningot. Hasonló mondható el a Core i7-4790K-ról, ami az egyik legerősebb LGA-1150-es processzor, már tuning és Turbo nélkül is 4 GHz az alapórajele. Aki még ennél is erősebb processzort szeretne, annak már az abszolút csúcskategóriás LGA-2011-3-as processzorok között kell nézelődnie.




**Ajánlatunk: Intel Pentium G3258** — **Ár: 18 500 Ft**

**Alternatíva: Intel Core i5-4690K** — **Ár: 66 000 Ft**

## memória

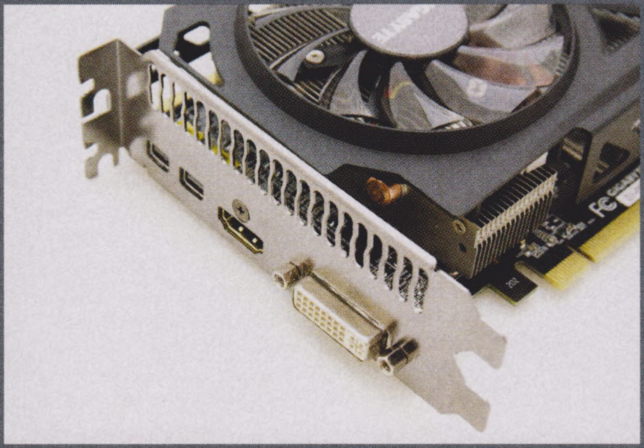
Memóriavásárláskor szintén alapszabály, hogy csak két dologra kell odafigyelni igazán: az egyik, hogy megfelelő sebességű és típusú modult tegyünk a gépbe (manapság a DDR2-es szabvány már menthetetlenül haldoklik, a DDR3 a legelterjedtebb verzió, illetve idén már kaphatók a DDR4-es memóriák is); a másik pedig a gyártó kiléte, továbbá a RAM-ra vállalt garancia, ami a legnagyobb vállalatok termékei esetében azért általában rendben szokott lenni (3-5 éves intervallumokkal számolhatunk). Összesen 8 GB RAM mindenre elég lesz még legalább két évig, a dual channelben rejlő extra kakaó pedig annyit nem nyom a latba, hogy komolyan mérlegelnünk kelljen a szükségességét. Ennek fényében a HyperX 8 GB Fury DDR3 1600 MHz CL10-re tesszük voksunkat, ami 22 ezer forintért 5 év garanciát és megfelelő gyártói hátteret nyújt, s mindössze csak egy slotot foglal el az alaplapon, nyitva hagyva a jövőbeli bővítés lehetőségét (ami nem játékra kellhet, hanem mondjuk grafikus- vagy videós munkához, a szakmai szoftverek többsége ugyanis úgy nyeli a RAM-ot, mint kacsa a nokedlit).

Amennyiben egy régi gépet szeretnénk kicsit okosabbá tenni, sajnos azt tapasztaljuk, hogy nem ússzuk meg olcsóbban a dolgot: a már emlegetett, szép lassan eltűnő DDR2-es szabvány esetében a 2 GB-os Kingston CL6 800 MHz például már 10 ezer forintba kerül, azaz ha 8 GB-ra vágyunk belőle, máris 40 ezer forintnál járunk – ekkora pluszköltség esetén mi inkább azt javasoljuk, hogy vásároljatok új alaplapot, mert egyszerűen jobban megéri a dolog, nehogy már a leves többe kerüljön a húsnál! És hogy mi a helyzet a csúcskategóriás DDR4 RAM-ok esetében? Nos, 8 GB-os modulból az ADATA XPG Z1 2133 MHz-es változata a legjobb vétel, 40 ezer forintért. Felette egyszerűen nincs értelme válogatni, mert bár iszonyatos teljesítményű modulok kaphatók 100-200 ezer forint környékén, jelenleg semmi sem használja ki őket, és jövőre, vagy akár 2016-ban sem várható olyan játék, ami ilyen mértékű befektetést igényelne.

**Ajánlatunk: HyperX 8 GB Fury DDR3 1600 MHz** — **Ár: 22 000 Ft**

**Alternatíva: ADATA XPG Z1 2133 MHz** — **Ár: 39 990 Ft**

## AMD videokártya



A videokártyák piacán elég kevés mozgolódás volt az elmúlt két évben, legalábbis az AMD részéről. A mostani R7 és R9 szériák kártyáinak nagy részét már láthattuk korábban is, csak más névvel, úgyhogy volt idejük a Graphics Core Next architektúrás megoldásoknak megszabadulniuk minden gyermekbetegségüktől (néhány gyártónál régebben előfordultak problémák). Bár elég letisztult a kínálat, azért végigmegyünk rajta árkategóriánként, hogy lássuk, mennyiért mit érdemes venni.

Úgy gondoljuk, hogy játékra minimum egy R7 250X-et kell beszerezni manapság (26 ezer forint környéke), de ha a szívünkre tesszük a kezünket, akkor ez is kevés, egy R7 260X alá nem adnánk (32 körül kapható). Vannak grafikuskártyák 10 ezer forintért is, de azok alig jobbak az integrált megoldásoknál, már ha egyáltalán azok, attól függ, mihez viszonyítunk. Éppen ezért egy játékosgépben nem sok keresnivalójuk van, ha nagyon szorít minket a költséglimit, akkor is legalább egy R7 240-est pakoljunk be a vasba. Ez sem egy erőmű, ám erős kompromisszumokkal már lehet vele futtatni mai címeket is.

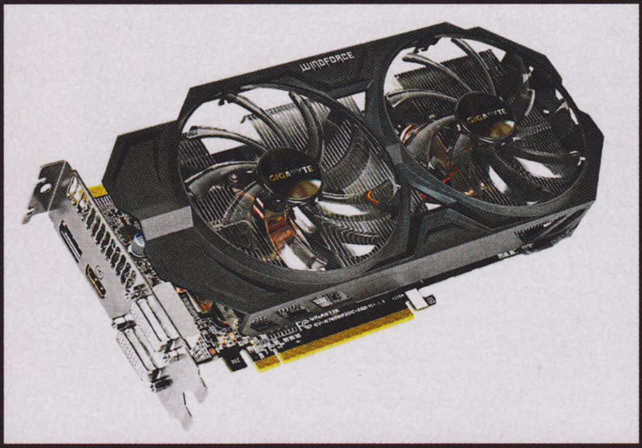
A következő lépcsőfok a már emlegetett R7 250X. Létezik X nélküli változat is, de alig olcsóbb, és jóval gyengébb, úgyhogy kerüljük el messzire! Az első igazán jó szívvel ajánlható kártya az R7 260X, ami már frissített GCN architektúrát kapott, így támogatja az AMD TrueAudio technológiáját is. Egyelőre még nem sok játék használja ki ezt, ám ártani biztos nem fog. A legolcsóbb példányokon 1 GB memória van, de manapság már érdemes lehet megfontolni egy 2 GB-os példány megvásárlását. A Gigabyte 35 ezer forintért már gyárilag túlhajtva, erős hűtéssel adja ezeket a kártyákat, míg a legolcsóbb variánsokat a Sapphire-nél érdemes keresni. 50 ezer forint környékén mozognak az R9 270(X)-ek, amik érezhetően erősebbek, de ha már ennyit áldoznánk videokártyára, akkor érdemes lehet még az összeget megtoldani egy pár ezressel, és venni egy R9 280-ast, mondjuk az általunk is kiemelt Gigabyte kártyát. Ezzel, ha nem vagyunk maximalisták, biztos, hogy kihúzhatjuk a jelenlegi konzolgeneráció végéig, akár Full HD-s felbontás használata mellett is, mert gyárilag mindegyiken minimum 3 GB memória van, és úgy vettük észre, hogy mostanában elkezdett növekedni a játékok videomemória-igénye.

Feljebb menetelve az R9 280X már nem túl jó vétel, mert hasonló áron kapunk R9 290-est is – mindenképp azt válasszuk, frissített architektúrája van, 4 GB memóriája, és persze nem utolsósorban erősebb is! 100 ezer forint környékén már megkapjuk a kínálat csúcsát, az R9 290X-et. Ez és a kistestvére elég nagy fogyasztók, úgyhogy érdemes leellenőrizni, hogy a tápegységünk bírja-e majd szuflával, ha mellettük tennénk le a voksunkat. Egy minőségi 500 wattos táp elég nekik, már ha a gépünk többi része nem akarja leszívni Paksot. A másik, amit fontos tudni róluk, hogy rendesen melegednek, így nem árt, ha jó a gépházunk szellőzése, és ha lehet, válasszunk olyan kártyát, aminek a referenciánál valamivel merőbb hőelvezető rendszere van.

**Ajánlatunk: Gigabyte GV-R928-3GD R9 280** — Ár: 60 000 Ft

**Alternatíva: Sapphire R7 260X 2 GB** — Ár: 35 000 Ft

## Nvidia videokártya



Az Nvidia kezd igazán felpörögni az utóbbi időben. A mérnökök ugyanúgy megragadtak a 20 nm-es gyártástechnológiánál, mint az AMD esetében, de igyekeznek a lehető legtöbbet kihozni belőle, aminek eredménye a Maxwell architektúra. Egyelőre csak a GTX 750-esek, valamint a GTX 970-980 használja a felújított belsőt, de ezek mind elsőrangú termékek – annyira, hogy igazából a GTX 750 alatt nincs is igazán jó szívvel ajánlható terméke a cégnek. Az ilyen chippel szerelt grafikuskártyákat 30 ezer forint környékén vihetjük haza, és a teljesítményük mellett kiemelhető még, hogy borzasztóan alacsony a fogyasztásuk, szinte termelik az áramot, úgyhogy kisebb kuckókban is nagyon jól helyt állnak, mert a hőtermelésük is minimális.

Egy lépcsővel feljebb már a GTX 750 Ti várja az érdeklődőket, amit csak akkor érdemes megvenni, ha éppen sikerül jó áron (40 ezer forint alatt) megcsípnünk egyet, 2 GB memóriával. Eredetileg csak ennyivel árulták őket, de aztán megjelentek a költséghatékony példányok 1 GB-tal, amiket érdemes elkerülni, mert nem olcsóbbak annyival, hogy megérje lemondani a memória feléről. Érdemes még tudni a GTX 750-esekről, hogy nagyon jól tuningolhatók, így nem csoda, hogy tele van gyárilag túlhajtott példányokkal a piac. Általában csak minimális feláruk van, és sokszor a referenciánál sokkal halkabb hűtésük (szinte hangtalanok), így érdemes őket választani. Még alacsony profilú példányt is találhatunk, ha arra vágyunk. Továbbhaladva az árlistákon a GTX 660-nal találjuk szembe magunkat, de manapság már egész jó áron lehet kapni GTX 760-asokat is, mint például az általunk ajánlott Gigabyte példányt. Kiegyensúlyozottabb a teljesítménye, mint egy GTX 660-asnak, így ha tehetjük, válasszunk ilyet! Ha nem Ultra beállításokra akarunk berendezkedni, akkor pár évig még biztos elég lesz. A GTX 760 felett már egy kicsit bajban vagyunk, ugyanis manapság nem szívesen ajánlanánk ezen árszint felett 2 GB-os kártyát. A GTX 760 4GB-os változatai drágák, és ugyanez elmondható a GTX 770-esekről is, így a következő szint, amit viszont nagyon tudunk ajánlani, a GTX 970-es, ami alapból 4 GB memóriával van szerelve, agyonver mindent, amiről eddig említést tettünk, és már 100 ezer forint alá is benézett néhány gyártótól. Ha szerencsénk van, még az Nvidia éppen futó akcióját is megcsíphetjük egy GTX 970-es kártyával, és akkor választhatunk egyet a Ubisoft aktuális AAA-s játékai közül, amik ráadásul eléggé az Nvidia termékeire vannak hangolva.

Ezzel gyakorlatilag a végére is értünk az ajánlott Nvidia-kártyák listájának, ugyanis a GTX 970 finoman szólva is múlt időbe tette az előző generációs csúcskártyákat (GTX 780-as család), a GTX 980 pedig nem nyújt akkora sebességtöbbletet, mint amennyivel többe kerül. Egy GTX 980-as helyett már érdemes lehet megfontolni két GTX 970-es beszerzését; árban majdnem ugyanott vagyunk, a teljesítmény viszont jóval magasabb lesz. Alatta nem feltétlenül érdemes SLI rendszerben gondolkodni, mert legtöbbször jóval kevesebb nyűggel jár egy erősebb kártyát venni, úgy nem leszünk annyira driver-függők, nem kell lesnünk, mikor érkezik meg a legújabb SLI profil.

**Ajánlatunk: Gigabyte GV-N760 2GD GTX 760** — Ár: 55 000 Ft

**Alternatíva: ASUS GTX 970-DC2OC-4GD5** — Ár: 109 000 Ft

Monitorok! Egy igen szép témakör manapság, amivel könyveket lehetne megtölteni, hiszen annyi van belőlük, mint égen a csillag. Talán monitort a legnehezebb választani, ezért nem árt, ha már nézelődés előtt eldöntünk pár dolgot. Például, hogy mire használjuk. Oké, adja magát a válasz, hogy játékra, de nem mindegy milyenre. Az FPS-ek királyainak nem árthat egy villámgyors, akár 144 Hz-es megjelenítő, míg a stratégiák szerelmesei valószínűleg inkább a szebb színeket részesítik előnyben. Ár, méret, képarány, felbontás, bemenetek vagy akár az állvány komplexitása is segíthet minket a döntésben, úgyhogy érdemes alaposan végiggondolni a kérdést. Monitort nem fél évre választunk, és ha csak bezsákoljuk a lehető legolcsóbb példányt, akkor nincs az a videokártya, ami széppé tudná tenni a megjelenített képet.

Régebben a TN paneles monitorok domináltak, egyszerűen azért, mert olcsóbb volt őket gyártani, a prémium paneleknek (IPS, xVA) pedig elég komoly felára volt. Bár TN és TN panel között is lehetnek óriási különbségek, azért mostanában már szerencsére eléggé visszaszorult ez a technológia, az asztali monitorok többsége IPS vagy PLS paneles. Utóbbi a Samsung fejlesztése, ami alapjaiban nagyon hasonlít az IPS-re. A novemberi számban már foglalkoztunk azzal, hogy miért is jó nekünk az IPS, úgyhogy itt most helyhiány miatt nem tesszük, csak röviden annyit említünk meg, hogy a kulcsszavak: szebb színek, szélesebb látószögek.

Az előnyök miatt nem érdemes egy nagyon olcsó TN paneles monitort választani, mert mára eljutottunk oda, hogy egy prémium paneles variánsnak csak pár ezer forintos felára van. Az ajánlott monitorunknál azok voltak a fő kritériumaink, hogy legyen Full HD-s (1920x1080), prémium paneles és 24 col körüli, hogy ne kelljen nagyító hozzá. A Samsung S24D391HL (lenti kép) megfelel ezeknek a kívánalmaknak, és még elég stílusosan is néz ki (aki feketét szeretne, az nézze meg a 390HL végű variánst). Nincs rajta bemenetek erdeje (HDMI, D-sub) és az állványa sem képes sok trükközésre, de cserébe nem kérik el a gatyánkat is érte. Ami még ebben a méretben prémium panellel érdekes lehet, az az LG 24MP55HQ-P, ami az egyik legolcsóbb IPS paneles monitor a 24 colos mezőnyben. A feketéje nem túl mély, de ezt leszámítva nagyon szépen teszi a dolgát. Amit viszont vegyünk figyelembe, hogy a legtöbb monitornál a gyártók szeretik kispórolni a digitális kábelt (DVI, HDMI, DisplayPort) ezen az árszinten, úgyhogy ha szükséges, gondoskodjunk erről is, mert szebb képet kaphatunk, mint analóg összeköttetéssel!

Természetesen nemcsak ez a két jó monitor van, óriási a választék minden árszinten, úgyhogy nézelődjünk, mert ha például több vagy más bemenetekre van szükségünk, akkor is fogunk alternatívát találni, ahogy az sem okozhat problémát, ha például hangfalakat szeretnénk a kijelzőnkbe (de szólunk, hogy ezek sokszor katasztrofálisak). Ha valami különlegességre vágyunk, akkor 100 ezer forint fölé kell merészkednünk. Itt már kapható minden, mi szem-szájnak ingere. 160 ezer forint környékén például több 4K-s kijelző is kelleti magát (túl sok különbség nincs köztük), de ezeknél nekünk sokkal jobban tetszett az LG óriási extra-szélesvásznú monitora, a 34UM65 (fent), aminek két nagyobb tudású testvére is van (34UM95 és 34UC97, utóbbi hajlított panelt kapott). Óriási élmény 34 colon játszani úgy, hogy nagyobb játékteret látunk be, ráadásul még kalibrálatlanul is gyönyörű képe van az LG monitorának, ezért úgy gondoltuk mindenképp meg kell említenünk az ajánlónkban.

A végére hagytuk a gamer-monitorokat, az egyetlen olyan kategóriát, ahol még mindig van létjogosultsága a TN paneleknek, mivel egyvalamiben még mindig a többi technológia fölé emelkednek: jóval gyorsabbak náluk. Ennek köszönhető, hogy akár 144 Hz-es képfrissítési rátával is képesek dolgozni, ami nagyon reszponzív irányítást tesz lehetővé, e felett az aktuális kínálatban tényleg csak a G-Sync-es monitorok vannak, de azoknak még jelentős felára van. A két legkiemelkedőbb példány közülük az Acer 4K-s óriása, az XB280HK, és az ASUS általunk is tesztelt PG278Q-ja, aminek meglepően szép képe van. Mivel 4K-s monitorokat jelenleg csak 60 Hz-en tudunk meghajtani, így azoknál kiemelten fontos lehet a G-Sync, de máshol nem biztos, hogy érdemes ma még megfizetni a többletet, mert a 144 Hz-es monitorok majdnem ugyanolyan jók, a különbség alig észrevehető. A legolcsóbb 144 Hz-es darab ugyancsak az Acertől van, már 75 ezer forintért hazavihetjük a Predator GN246HLBbid-t. A 24 colos, fura nevű kijelző a játékosmonitorok között ennyiért nagyon jó vétel, de ha bírja a pénztárcánk, akkor ebben a méretben elmerészkedhetünk a BenQ full extrás megjelenítőjéig. Az XL2430T mindent megad nekünk, amire csak vágyhatunk: távirányító a különböző módokhoz, lecsatolható fülestartó, USB-hub, minden trükkre képes állványzat és így tovább, még felsorolni is sok lenne mindent – látszik, hogy a BenQ nem tegnap kezdte a gamer-monitorok gyártását. 115 ezret kell a kasszánál hagynunk, ha magunkénak akarjuk tudni.

| | |
|---|---|
| **Ajánlatunk: Samsung S24D391HL** | **Ár: 48 000 Ft** |
| **Alternatíva: LG 34UM65** | **Ár: 170 000 Ft** |

## HDD

A merevlemezeknél minden attól függ, hogy mire akarjuk használni őket, és mennyi helyre van szükségünk. Ha a rendszer is erről fut, akkor nem érdemes percenként 5400-on pörgő változatot választani, kivéve, ha 3-4 TB-os meghajtót veszünk, mert azok akár még elég gyorsak is lehetnek. 1 TB alatt sem érdemes nézelődni, mert nagyon kevés megtakarítással felezhetjük a tárhelyünket. Az olcsóbb mezőnyben a Western Digital Blue 1TB az egyik legjobb megoldás, ha pedig egy igazán gyors, megbízható háttértárat szeretnénk, akkor érdemes a Western Digital Black családja felé kacsintgatni, aminek a tagjai öt év garanciával is kaphatók, és a leggyorsabb meghajtók között vannak. Cserébe szép felárat kérnek el értük.

Ha nagy sorozatfogyasztók vagyunk, akik akármennyi helyet képesek megtölteni, akkor a 3 TB-os mezőnyt érdemes jelenleg megcélozni, ott a legalacsonyabb az ára 1 GB tárhelynek, és vannak már jól bejáratott szériák is, mint a WD Green vagy a Seagate Barracuda. Utóbbi gyártónak ráadásul különlegességei is vannak a piacon Solid State Hybrid Drive (SSHD) néven.

Ezeken a meghajtókon a merevlemez mellett egy általában 8 GB-os méretű SSD is dolgozik, amihez mi nem férünk hozzá, a feltöltése automatikusan történik a legsűrűbben használt adatokkal. Bár a 8 GB nem hangzik soknak, a tapasztalatunk az, hogy gyorsítótárként működve eléggé meg tudja növelni a rendszer sebességét. Nem olyan jó, mint egy külön SSD, de nem is kerül annyiba.

SSHD-k 2,5 colos méretben is kaphatók, így az sem gond, ha pici-PC-t építünk, a notebookunkba keresünk gyorsabb alternatívát, vagy esetleg a konzolunk esetében érezzük úgy, hogy azért lehetne ez gyorsabb is. Apropó notebook-merevlemezek: itt már a Western Digital által felvásárolt HGST (régebben Hitachi Global Storage Technologies) merevlemezeivel is számolni kell, a TravelStar széria percenként 7200-at pörgő tagjai elég gyorsak és megbízhatóak, mindenképpen vegyük őket figyelembe választáskor!

**Ajánlatunk: Western Digital Blue 1 TB** — **Ár: 13 000 Ft**

**Alternatíva: Western Digital Black 1 TB** — **Ár: 20 000 Ft**

## SSD

A z SSD-k évről évre egyre jobb áron kelletik magukat, így mostanra eljutottunk odáig, hogy már reális alternatívát jelentenek rendszerháttértárnak. A 120-128 GB-os példányok bekúsztak 20 ezer forint alá, 30 ezer forint környékén pedig már 240-256 GB-os meghajtók is vannak, amiken azért már több játékkal is el lehet férni. A magyar piacon két óriás feszül egymásnak, a Kingston és a Samsung, a legtöbb eladott SSD-vel ők büszkélkedhetnek. A Kingston korábban a V szériájával hódított, mert jó áron kínálta az SSD-k előnyeit, mostanában pedig HyperX márkanév alatt teszi ugyanezt a Fury sorozattal.

A Samsung főleg a 840-es sorozatának köszönhette a sikereit, de azóta elrajtolt a 850 Pro család is, aminek a tagjai a piacon egyedülálló módon 10 év garanciával érkeznek! Ez köszönhető annak is, hogy az új, második generációs 3D V-NAND memóriachipek elég jól bírják a strapát, napi 40 GB írás meg sem kottyan nekik, úgyhogy mindenképpen az ajánlott listánkon van az újdonság, mert gyors, megbízható, és jó eséllyel hamarabb adjuk el, minthogy lejárjon a garanciája. Érdemes megjegyezni, hogy nemsokára érkezik az MLC helyett TLC technológiát használó változat is (ami három bitet tárol cellánként, nem kettőt), 850 EVO néven. Erre várhatóan öt év garanciát ad majd a vállalat, és kedvezőbb ára lesz.

Érdemes még említést tenni az egyre felkapottabbá váló M.2-es formátumú SSD-kről is, amik olyanok, mint egy apró kártya, rajta néhány chippel. Sok notebook és felső kategóriás alaplap rendelkezik már megfelelő foglalattal hozzájuk, a jobbak pedig SATA helyett PCI Express kapcsolatot is képesek biztosítani a kártyáknak, ha azok is támogatják azt. Itthon egyelőre nem túl nagy a kínálat, és borzasztóan drágák a PCI-E alapú példányok, de cserébe képesek túllépni a SATA limitációin – vannak olyan kártyák, amik akár 1 GB/s-mal is képesek olvasni. Ezek a kártyák a jövő hírnökei, de szükségük van még 1-2 évre, hogy normalizálódjon az áruk, addig maradnak a jól bevált SATA-s változatok.

**Ajánlatunk: HyperX Fury 240 GB** — **Ár: 30 000 Ft**

**Alternatíva: Samsung 850 Pro 256 GB** — **Ár: 46 000 Ft**

## Tápegység

M ár az alaplapoknál megemlítettük, hogy két dolgon nem érdemes spórolni, és ebből az egyik a tápegység. Egy gyenge vagy megbízhatatlan tápegység olyan hibákkal „örvendeztethet" meg minket, amiknél először nem is gondolnánk, hogy a táp a ludas. Csak miután már kihullott minden hajszálunk és kizártunk minden más komponenst, akkor jövünk rá, hogy hol lehet a probléma. A jó hírünk az, hogy mostanában már nagyon sok minőségi táp közül lehet válogatni: a Dzsunka Corporation fémjelezte időknek vége, amennyiben nevesebb gyártók kínálatában nézelődünk, akkor nehéz félrenyúlni.

Egyetlen dologra érdemes viszont mindenképpen odafigyelni: a 12 voltos tápáramkörnek egy ága legyen (single rail az angol leírásokban). Ez garantálhatja, hogy a komolyabb fogyasztású kártyák is gond nélkül menjenek. Az ilyen megoldásokra azért már vadászni kell, de abszolút nem lehetetlen a küldetés, még a középkategóriás termékeknél is találni nagyon jó tápokat. Az egyik az általunk is ajánlott FSP Raider, aminek az 550 wattos változata szinte mindenre elég, még egy R9 290X-et is simán bepakolhatunk mellé, pedig az elég nagy fogyasztó. Személyes kedvencünk ezenfelül még ugyancsak az FSP-től az Aurum S széria, aminek tagjai betonstabilak, halkak, és igen magas hatásfokkal büszkélkedhetnek. 20 ezer forint alatt a teljesség igénye nélkül még az Enermax NAXN ADV és Lepa MaxBron tápjai, a Cooler Master G szériája (G450, G600, stb.), valamint a Corsair VS és CX sorozata dolgozik egyetlen 12 voltos ággal. Ha kis házunk van, és problémás a kábelezés, vagy csak szimplán túl sok helyet foglalnak el a felesleges kábelek, akkor válasszunk kicsit drágábban moduláris tápegységeket! Ezeknek lecsatlakoztatható kábelei vannak, így csak azok fognak a házba kerülni, amiket használunk is valamire. Amennyiben egy nagyon költséghatékony gépbe keresünk tápegységet, a Chieftec iArena tápjait célozzuk meg, ha belefér a költségvetésbe, akkor az S8 végűeket (például GPA-450S8), azoknak nagyobb a hatásfokuk, és ugyanúgy kaphatók 10 ezer forint alatt.

**Ajánlatunk: FSP Raider 550** — **Ár: 17 000 Ft**

**Alternatíva: Cooler Master G600** — **Ár: 18 000 Ft**

## Egér

Eléggé ingoványos talajra érkeztünk az egerekkel, mert itt szinte minden a felhasználó egyéni preferenciáin és tulajdonságain múlik. Hogy szereti fogni az egeret? Mekkora a tenyere? Milyen érzékenységre vágyik? Zavarja-e a súly? Sorolhatnánk napestig, de be kell vallanunk: nem tudunk olyan egeret ajánlani, ami garantáltan mindenkinek jó lesz, mert nagyon különbözőek vagyunk. Persze ez még nem jelenti azt, hogy nem emelhetünk ki pár igen jó rágcsálót a mezőnyből, amik megérdemlik a figyelmet, de azt javasoljuk, hogyha tehetitek, látogassatok el egy boltba, ahol sok egér van kiállítva, és próbálgassátok végig őket, hogy mennyire kényelmesek számotokra!

Mi azért választottuk a Cooler Master egyik egerét kiemelt ajánlatnak, mert valószínűleg kevés olvasónk hallott róla, hogy mostanában elég jó a kínálatuk, és a Storm Havoc az egyik legjobb perifériájuk. Közepes méretű tenyérrel nagyon jó a fogása, precíz az optikája, és rengeteg beállítással találkozhatunk a szoftverében. A nagy múltú és méltán elismert Logitechnél az utóbbi időben az átlagnál is vastagabban kezdett el fogni a ceruza, de ha sok gombra van szükségünk, mi nagyon tudjuk ajánlani a vezeték nélküli G602-est; jók a tapasztalataink vele, ahogy a vezetékes G402-vel is, de ezek már 20 ezer forint környékén tanyáznak. Az olcsóbb régiókban még mindig az A4Tech a nyerő a Bloody Gaming sorozatával. Nagyon sokféle egér tartozik bele, így jó eséllyel találunk olyat, ami megfelel az igényeinknek. Nem feledkezhetünk meg természetesen a Logitech nagy riválisáról, a Razerről sem, de a cég igazi gamer-egerei is 20 ezer forint körül kezdődnek. Jó hír, hogy ennyiért viszont a balkezesekre is gondoltak, így például DeathAdder v2-nek van balos változata – meg kell becsülni, mert ritka az ilyen! Aki pedig valami igazán egyedire és futurisztikusra vágyik, az vessen egy pillantást az Ouroborosra, ami nemcsak különleges, de az egyik legdrágább egér is a piacon, garantáltan kivált pár elismerő pillantást a haverokból.

**Ajánlatunk: Cooler Master Storm Havoc** — **Ár: 13 000 Ft**

**Alternatíva: Logitech G602** — **Ár: 21 000 Ft**

## Billentyűzet

Talán itt volt a legkönnyebb kiemelnünk egy terméket a kínálat tengeréből. Az Ozone Blade már 12 ezer forintért hazavihető, van magyar kiosztású változata, vérbeli gamer-billentyűzet dedikált makrógombokkal, és választható színű a háttérvilágítása. Ennyiért igazából ez egy nagyon jó kombó, nem sok billentyűzet képes mindezt egyszerre nyújtani, és ami igen, az általában drágábban. Az egyetlen probléma, hogy ezt nem csak mi tudjuk, így néha hiány szokott lenni belőle, de sebaj, van még pár nagyon jó billentyűzet a listánkon.

Az olcsóbb régión nem szeretnénk sokat csámcsogni, ha nincsenek extra igényeink, egy Logitech K120 vagy egy Microsoft Wired Keyboard 200-as is kiszolgálhat minket. Azonban ha szívesen áldoznánk többet egy billentyűzetre, akkor már érdemes elgondolkodnunk a pár éve újra felfedezett mechanikus billentyűzeteken. Az ilyen klaviatúrákon minden egyes gombhoz külön mechanikus kapcsoló tartozik, nem úgy, mint a mára nagyon elterjedt membrános változatoknál (20 ezer forintig körülbelül minden membrános). Hogy ez miért jó? Egyrészt mert válogathatunk a különbözőféle kapcsolók közül, másrészt mert ezek akár tízszer strapabíróbbak lehetnek membrános társaiknál. A 80-as években gyártott mechanikus billentyűzetek jó része köszöni szépen, még ma is működik.

A mechanikus kapcsolók garmadája persze nem olcsó, és a legtöbb gyártó nem is bírt magával, az első billentyűzeteit teletömte extrákkal: USB-hub, háttérvilágítás, makrógombok stb. Ezek mind árnövelő hatásúak, de aztán betört a piacra a Tesoro, és azóta vehetünk már magyar kiosztással is 20 ezer forint körül mechanikus billentyűzeteket. A Durandal G1N sorozatban válogathatunk Cherry MX Red, Black és Blue kapcsolós változatok között (a lenyomáshoz szükséges erőben és hangerőben különböznek főleg), ha pedig háttérvilágításra is vágyunk, akkor ott a Durandal Ultimate sorozat 10 ezer forinttal drágábban. Érdemes még megnézni a Tizonát is, amiben pakolgathatjuk a numerikus részt jobbra-balra, valamint a Gigabyte Aivia Osmiumot.

**Ajánlatunk: Ozone Blade** — **Ár: 12 000 Ft**

**Alternatíva: Durandal G1N Cherry MX Red** — **Ár: 21 000 Ft**

## Gépház

Számítógépházat nem szeretünk ajánlani, mert meglehetősen szubjektív, hogy kinek mi jön be, de azért van pár irányelv, amit érdemes követni. Az első és talán legfontosabb a jó szellőzés. Sokan úgy gondolják, hogy ez azt jelenti, hogy ötven ventilátor pörög több ezres fordulatszámon úgy, hogyha nem kötjük le a gépünket, akkor az felszáll, de valójában nem ez a lényeg. Mit sem ér ugyanis a tucatnyi ventilátor, ha nem tudják szépen vezetni a levegőt, és odabent egy kábelrengeteggel találkoznak. Szerencsére manapság már a középkategóriás házaknál is egyre inkább elvárás, hogy jó kábelmenedzsmentjük legyen, úgyhogy érdemes ezt a kérdést kiemelten kezelni. Egy szépen berendezett kuckóra jó ránézni, és sokkal halkabb is lesz, mint egy kábeldzsungeles, mert a ventilátoroknak nem kell maximális fordulatszámon dolgozniuk. Az sem árt, ha van USB 3.0-s kivezetésünk, elvégre mégiscsak 2014-et írunk, egyre többször lehet hasznos, és a könnyű tisztán tartás érdekében a ventilátorok előtti mosható szűrők is hasznos extrák. Innentől kezdve pedig jöhetnek az egyéni kívánságok, mint például sok hely a videokártyának, rezgéselnyelő-felfüggesztés a merevlemezeknek, és így tovább.

A Corsair Carbide szériájába tartozó SPEC-03 17 ezer forintért megfelel a fenti kívánalmaknak, és már gyárilag van benne két ventilátor, amik gondoskodnak a ház átszellőztetéséről. Az óriási oldalablaknak hála büszkén mutogathatjuk, milyen szép rendet sikerült raknunk kedvenc gépünkben, az elülső ventilátor vörös fénye pedig egyedi megjelenést kölcsönöz a háznak.

Egy kategóriával feljebb van még egy nagy kedvencünk a Fractal Design Define R4 személyében, ami 25 ezer forintért igazi prémium kuckó: halk, nagyon jól felszerelt, elegáns és dögnehéz – érezni, hogy nem spóroltak az anyaggal a mérnökök. Aki pedig egy stílusos, mini-ITX házra vágyik, az mindenképp nézze meg a Bitfenix Prodigyt! Kiemelhetnénk még pár házat, de inkább arra buzdítunk mindenkit, hogy nézzen át pár online árlistát, mert óriási a választék.

**Ajánlatunk: Corsair SPEC-03** — **Ár: 17 000 Ft**

**Alternatíva: Fractal Design Define R4** — **Ár: 25 000 Ft**

## Üzleti notebook

Manapság nincs könnyű helyzetben az, aki üzleti kategóriás notebookot szeretne venni magának vagy vállalkozásának. A három nagy gyártó (Hewlett-Packard, Dell, Lenovo) egyre inkább távolodik a klasszikus üzleti vonaltól, és igyekszik a konzumkategóriákban népszerű újdonságokat az öltönyös szériákba is átörökíteni. Részben ennek köszönhető, hogy már az üzleti gépek is mind vékonyabbak, optikai meghajtót pedig egyre kevésbé tartalmaznak, amelynek hátulütője, hogy ezzel együtt elveszik a lehetőség, hogy azok helyére második adattárolót, esetleg kiegészítő akkumulátort tegyünk. A Lenovo ráadásul odáig merészkedett, hogy a tavaly bemutatott ThinkPad T431s-ben lévő – egyébként szörnyű – touchpadet az egész 2014-es szériába átoperálja. Márpedig a beviteli eszközök jelentik az egyik olyan pontot, ahol ezek a készülékek egyértelműen előnyt élveznek a kommerszebb megoldásokkal szemben. Az anyaghasználattal egyik gyártónál sincs igazán gond, viszont a robusztusság érzése egyre inkább kiveszni látszik belőlük, ami elbizonytalaníthatja a vásárlókat, hiszen az árak továbbra sem alacsonyak. A HP mezei egyszerűséggel kiirtotta a négymagos processzorokat – kivéve a méregdrága ZBookot –, de a dedikált videokártya, mint olyan is egyre inkább kezd háttérbe szorulni, és jellemzően nem is túl erős VGA-kat találunk a palettán. Lassan leköszönnek a 2014-es modellévbe tartozó generációk, amelyek közül egyértelműen a Dell portékái tekinthetők a leginkább szerethetőnek. A remek anyaghasználat, a hosszú üzemidő és az első osztályú beviteli eszközök miatt kijelenthető, hogy a Latitude-öket a legjobb érzés használni. A háttérvilágítással rendelkező billentyűzet szerencsére minden modellnél elérhető, ezen a téren már nincs különbség a gyártók termékei között.

Amiben viszont van, az többek között a kijelző. A HP az EliteBookokhoz például nem kínál prémium panel opciót, míg a Lenovo és a Dell igen. Bár az E6440-et is nagyon szerettük, ár-érték arányban az eggyel olcsóbb testvér véleményünk szerint túlteljesíti azt. A 200 ezer forinttól már elérhető Latitude E5440-ből a könnyű szerelhetőség miatt érdemes minél olcsóbb példányt venni, és a RAM-bővítést, valamint az esetleges HDD-SSD cserét saját kezűleg megoldani. A dedikált GeForce GT 720M videokártyáért lehetőleg egy fillér felárat se fizessünk, ugyanis alig gyorsabb, mint a processzorokba integrált Intel HD Graphics 4400. Szintén ne fizessünk horrorpénzt a Core i7-4600U CPU-ért, hiszen a jóval olcsóbb Core i5-4310U-s változatok alig lassabbak (és mindkét központi egység kétmagos). A gyári 3 év garanciát (amely sztenderd minden gyártónál) 4 és 5 évre is kiterjeszthetjük plusz pénzért, az igazi kuriózum viszont az alapból is 60 Wh-s akkumulátor, melynek segítségével az átlagos üzemidő 5-6 óra körül alakul. Ez az érték 50 százalékkal kitolható, amennyiben megvásároljuk a jelenleg irreálisan alacsony áron (18 ezer forint) kapható 97 Wh-s telepet – igaz, hogy ez már ki fog lógni a gép hátuljából, viszont nem emeli meg azt, és az „All day battery life" mindenért kárpótol. Érdemes ugyanakkor odafigyelni az ASUS-ra, amely évek óta csiszolja üzleti szériás notebookjait, és a kisméretűek között az ősszel megjelent ASUSPRO BU201LA meglehetősen jó vételnek számít. Amennyiben 12,5 colos, melós masinát keresünk, érdemes felvenni a listánkra, mert kiszereléstől függően akár 50-60 ezer forinttal is olcsóbban kaphatjuk meg ugyanazt a felszereltséget, amelyet más, nevesebb gyártók kínálnak – ráadásul mindezt 1920x1080 pixeles IPS panellel.

**Ajánlatunk: Dell Latitude E5440** — **Ár: 200 000 Ft**

**Alternatíva: Dell Latitude E6440** — **Ár: 340 000 Ft**

## Gamer notebook

Reneszánszát éli a gamer-notebook piac, egyre több gyártó jelent be olyan hordozható masinákat, amelyeket elsősorban 3D-s játékok futtatására szánnak. Ezek minden esetben a megszokottnál erősebb videokártyával és nem ritkán több külső ismertetőjeggyel is rendelkeznek, mint például a színes (akár többszínű) billentyűzet-háttérvilágítás, a morcos és vaskos dizájn, esetleg valami gamer-kiegészítő (egér, hátizsák, füles stb.) vagy szoftver. Szerencsére ezek többsége a magyar piacra is eljut, így például vásárolhatunk Alienware 17-et is, ha van felesleges 8-900 ezer forintunk. Ugyanakkor, ha két lábbal a földön maradunk, hirtelen egész széles választék tárul elénk, hiszen az ASUS, a Lenovo, az MSI, a Dell, a Hewlett-Packard, a Toshiba és immáron az Acer is jelen van saját gamer-notebookjával, többen közülük egynél több típussal is. A felsoroltak közül egyértelműen a HP és a Toshiba a legkevésbé sikeres, előbbi azért, mert az Envy 15 túlságosan drága és nem is igazán jó gép, míg utóbbi azért, mert csak a csúcskategóriára koncentrált, ráadásul jellemzően az aktuális Qosmiót is rendszerint egyetlen kiszerelésben lehetett megvásárolni. A Dellnél az XPS név közel sem cseng már annyira jól, mint 4-5 évvel ezelőtt: a többség megtanulta már, hogy egy drágán mért, de alapjaiban az aktuális Inspironokra emlékeztető készüléket kap a pénzéért, ráadásul nem is kifejezetten arcleszakítóan gyors hardverekkel. A megmaradt gyártók viszont mind kivétel nélkül érdekesek ebben a régióban, és bár az MSI azon a pár gamer-notebookon kívül, amelyet idehaza kapni, nincs is igazán jelen a piacon; a GT70 Dominator Próra érdemes egy pillantást vetnünk, ha 17 colos masinára vágyunk – még akkor is, ha ebben a kategóriában az ASUS G751 elsőségét finoman fogalmazva sem fenyegeti semmi. A Lenovo ugyan egyetlen típussal képviselteti magát, viszont ennek az egynek is már történelme van. Az Y család ötödik generációja (Y50) a 270-350 ezer forint közötti régió egyik erősebb versenyzője. Elsősorban remek billentyűzete, négymagos processzora és GeForce GTX 860M videokártyája miatt szeretik az emberek, de a zajos és nem túl ütős hűtőrendszer, valamint az erős konkurencia miatt nem tud annyira domináns képviselője lenni a piacnak, mint elődje (Y510p). A konkurenciát jelenleg elsősorban az ASUS jelenti, amely nemrég dobta piacra a Republic of Gamers sorozatba tartozó G551-et, méghozzá igencsak impozáns tulajdonságokkal. A már hazánkban is kapható masina opcionálisan Full HD IPS kijelzővel is rendelhető, szintén GTX 860M-mel rendelkezik, valamint felárért négymagos Core i7-es processzorral is. Az Y50-nél jellemzően olcsóbb azonos felszereltség esetén, a WASD gombok erősebb háttérvilágítással rendelkeznek, mint a klaviatúra többi szereplője, valamint a hűtőrendszere, ha nem is hatékonyabb, de legalább halkabb. Anyaghasználata is figyelemre méltó, hiszen mind a billentyűzet körüli rész, mind a felső burkolat fém hozzáadásával készült. Új fiúként csöppent a sok monstrum közé az Acer, amely az Aspire VN7-tel vagy ismertebb nevén a Nitróval szintén ugyanezen kategóriát ostromolja. A megannyi felszereltségi szinttel megvásárolható gép már alapáron (260 ezer Ft) Full HD IPS panelt tartalmaz, a videokártya GeForce 840M, illetve GTX 850M a sima, és GTX 860M a Black Edition változatoknál. Árban nem sok előnye van a konkurenciával szemben, de a választék miatt sokaknak szimpatikus lehet, illetve az anyaghasználat, valamint a külső is abszolút korrekt. Bár a hangrendszere dicséretre méltó és a zajszintje is alacsony, a billentyűzete csapnivaló, és az alkatrészek is hajlamosak túlmelegedni benne.

**Ajánlatunk: ASUS G551** — **Ár: 260 000 Ft**

**Alternatíva: Lenovo Y50** — **Ár: 270 00 Ft**

## Táblagép

A tabletpiac azóta virágzik, hogy Steve Jobs nagy lazán elszórakozott az ölében az első iPaddel annak bemutatóján – igaz, a kezdetben menőzésre termett termékkategória csak hosszú évekkel később, 2013 környékén talált magára. Mostanság kétféle változatot találni a boltokban: a simán szórakozásra és videónézésre készített, kiegészítőktől mentes táblákat, mint amilyen a már említett, durván túlárazott iPad Retina 2, illetve azokat a készülékeket, amiket nemcsak játékra, hanem munkára és egyéb elfoglaltságra is terveztek, elsősorban távol-keleti vállalatok mérnökei. Utóbbi területen vitathatatlan az ASUS előnye, ugyanis a Transformer Pad szériával már két esztendeje uralja a piacot a tajvani cég. Az egykor furcsa tekinteteket vonzó hibridjeivel villogó gyártó nyert a korai kockáztatással, hisz cirka 24 hónapnyi előnnyel bír a mostanság ébredező konkurensekkel szemben (ugye, Microsoft?). Elsősorban ajánlott termékünk is az ASUS műhelyéből kerül ki, hisz a Transformer Pad TF103C 85 ezer forint környékén elhozható fekete billentyűzetes dokkolóval (extra aksi!) és beépített 3G modemmel együtt. Ezért az összegért 10,1 colos IPS kijelző, 1,33 GHz-es Intel Atom processzor és 1 GB RAM üti a markunkat, ami a legtöbb androidos alkalmazásnak bőségesen elég. Amennyiben egy „kicsit" többet is hajlandók vagyunk költeni, érdemes átnyergelnünk a Samsung jelenlegi csúcskészülékére, a Galaxy Tab S-re: a novemberi számunkban már bemutatott wifis készülék ára 150-ről 120 ezer forintra esett, és bár dokkoló nem jár hozzá, jelenleg nincs nála gyorsabb és szebb táblagép a piacon. A 2560x1600-as képfelbontás, a 3 GB memória, illetve az Exynos 5 Octa SOC egyszerűen mindenre elég – kérdés persze, hogy a két kategóriával az ASUS modellje felett álló tábla teljesítménye és külseje megéri-e a rövidebb üzemidőt. Amennyiben csak szórakozásra szeretnénk használni a tabletünket, és az erőforrászabáló háttéralkalmazások többségéről lemondunk (na meg nem akarunk a kicsi képernyőn szöveget szerkeszteni), akkor megint csak az ASUS felé fordul a tekintetünk, ugyanis a már több mint egyéves Nexus 7-2 még mindig a legjobb vétel – úgy is, hogy itthon kissé túlárazták, hiszen 80 ezer Ft körül jár.

| | |
|---|---|
| **Ajánlatunk: ASUS Transformer Pad TF103C** | **Ár: 84 990 Ft** |
| **Alternatíva: Samsung Galaxy Tab S** | **Ár: 120 000 Ft** |

## Okostelefon

Ha már a tableteknél eléztük kicsit az Apple-t, érdemes újra belevágni az almafába, ugyanis az okostelefon-forradalmat elindító kaliforniai óriás már évek óta nem talál magára (egészen pontosan Steve Jobs halála óta). A tavalyi iPhone 5S-t nem nagyon értette a hardverpiac, az idei 6 és 6 Plus modellek pedig még több emelkedő szemöldököt vonzanak: előbbi furcsa felbontása, utóbbi pedig gigantikus, 6 hüvelykes (azaz phableti) mérete miatt. Ajánlani nem nagyon merjük őket, legfeljebb akkor, ha valaki eddig is egy négyfős család éves jövedelmét hagyta az AppStore-ban. A konkurensek között viszont van választék bőven, az év legjobb vétele pedig vitathatatlanul az LG G3. A G2 gyermekbetegségeit játszi könnyedséggel levetkőző, 5,5 hüvelykes, 1440x2560-as felbontású, fémhatású készülék rengeteg extrával, illetve egy ésszerűen felturbózott Android operációs rendszerrel várja a vásárlókat, akiknek persze ehhez mérten cirka 110 ezer forintot kell kifizetniük az olcsóbb kereskedőknél ahhoz, hogy övék legyen a készülék. Ez nem kevés pénz, mi is tudjuk, de ennyiért egy minden bizonnyal 3-4 évig elegendő teljesítményű okostelefon lesz a jussunk, ami a mérete miatt minitabletnek sem utolsó. Amennyiben persze nincs pénzünk az év telefonjára, akkor sem kell kétségbeesnünk: rengeteg olcsóbb okostelefon-alternatíva van a piacon, kezdve a belépőszintű, és egyébként kifejezetten jól sikerült, 20 ezer forintos Huawei Ascend Y330-tól egészen a kicsit drágább, de 2014-ben ár-érték győztes Nokia Lumia 630-ig. Utóbbit mi is szívesen zsebre vágnánk, lévén a 40 ezer forintos árért egy kiváló Windows Phone 8.1-es operációs rendszert, megfelelően funkcionális kivitelt, négymagos főegységet, és az alacsony felbontás (480x854) ellenére is szép kijelzőt kapunk. A telefon egyedüli hátránya a WP viszonylag kevés alkalmazása, amik között egy tapasztalt androidos felhasználó nem biztos, hogy talál magának megfelelő alternatívát. Ugyanakkor tény, hogy ennyi pénzért jobb teljesítményt és megbízhatóbb készüléket aligha találunk. És hogy mi a helyzet a Nexus 6-tal? Nos, arra, hogy tudtok venni egyet, kevesebb az esély, mint a fent említett lottónyereményre!

| | |
|---|---|
| **Ajánlatunk: LG G3** | **Ár: 110 000 Ft** |
| **Alternatíva: Nokia Lumia 630** | **Ár: 39 990 Ft** |

## Játékkonzol

Utolsó termékkategóriánk talán kakukktojásnak tűnhet, hiszen a fent felsorolt komponensekkel és egyéb eszközökkel ellentétben ezek a játékgépek nem újulnak meg évente. Egy általános konzolciklus 5 év, legutóbb pedig 8 volt, szóval, ha az ünnepeket egy kifejezetten videojátékra tervezett masinával a fa alatt képzeljük el, akkor valószínű, hogy mostantól néhány esztendeig arra fogunk játékokat venni, és nem új alkatrészre költjük a fizetést vagy a zsebpénzt. Az előző generációs gépek kínálata egyébként most jár a maximumon: egy használt Xbox 360-at már 30 ezer forint környékén megvásárolhatunk kiváló állapotban, hogy olyan alkotásokat játsszunk rajta alig 1-2 ezer forintért, mint a GTA V, vagy akár a jelen számunkban is tesztelt – persze egyelőre teljes áras – Far Cry 4 vagy Assassin's Creed: Rogue. A PlayStation 3 ára picit magasabb, használtan is 50 ezer forinttal számolhatunk, és a játékok is többe kerülnek, mint 360-on. Cserébe Blu-ray-lejátszót és számtalan fantasztikus exkluzív játékot kapunk, a PlayStation Plus szolgáltatás remek ár-érték arányáról nem is beszélve. Mivel hazánkban a kézi konzolok nem igazán pörögnek, és játék sincs sok rájuk, ezért rögtön a kurrens generáció asztali masináira ugrunk, élükön a PlayStation 4-gyel. A 130 ezer forintos PS4 a 2.2-es rendszerfrissítés óta nemcsak stabil és gyors, de számtalan közösségi funkcióval is bővült, hardver terén pedig bizony erősebb a nagy konkurens Xbox One-nál. Amennyiben tartós beruházásra vágytok, mindenképp a PS4-et ajánljuk. A Microsoft harmadik konzolja sem rossz vétel persze, árban kb. egy szinten mozog a PS4-gyel, és a különböző extra funkciói picit jobbak is annál. Igaz, a hardver gyengébb, illetve nehezebben programozható, ami a third party kínálat alacsony felbontású játéktömegein látszik meg leginkább. Elsősorban az exkluzív címek miatt lehet ajánlott, jövőre már új Halo is lesz rá. Végül pedig érdemes megemlékezni a Wii U-ról is, amire végre kezdenek megjönni a jó játékok.

| | |
|---|---|
| **Ajánlatunk: Sony PlayStation 4** | **Ár: 129 990 Ft** |
| **Alternatíva: Microsoft Xbox One** | **Ár: 118 990 Ft** |

# RAZER BlackWidow Ultimate Chroma billentyűzet

[IRTA WILSON] **Nem mondható túlságosan kiélezettnek a verseny a mechanikus billentyűzetek kategóriájában, hiszen olyan eszközökről van szó, melyekért rengeteg pénzt kérnek, és ezért is elsősorban csak azok szánják rá magukat a megvásárlásukra, akiknek tényleg szükségük van rá.**

A Razer BlackWidow Ultimate Chroma elsőre a színeivel fogja meg az egyszeri vásárlót: a gombok mögött a szivárvány összes árnyalata pompázik, így bár a dobozon látható kép lehetne egy csili-vili – és ebből a szempontból talán felesleges – illusztráció is, ez a kőkemény valóság. Nem nagy újdonság persze olyan billentyűzettel találkozni, ami háttérvilágítással bír, a Razer viszont még ennél is tovább ment. Felszippantotta az ázsiai LED-gyártók teljes készletét, majd egyetlen lapkára szerelte azt, ami első blikkre legalább annyira hatékony optikai tuning, mint egy Suzukira fékszárnyakat és fémhatású műanyag felniket rakni, de az vesse a Razerre az első követ, aki életében nem vett még semmit csak azért, mert az jól nézett ki. És a BlackWidows Ultimate Chroma valami döbbenetesen jól néz ki. És hogy mitől Ultimate? A változtatható LED-színektől.

**A RAZER ÚJ DIMENZIÓBA EMELTE A MECHANIKUS BILLENTYŰZETEKET, IGAZ, AZ ULTIMATE CHROMA NAGYSZERŰSÉGÉNEK MEGKÉRI AZ ÁRÁT A GYÁRTÓ.**

### MODERN ÍRÓGÉP

Ez persze csak azok számára jelent majd újdonságot, akik nem tartották a lépést a gyártó folyamatosan bővülő termékpalettájával, hiszen a BlackWidow sorozat már négy éve a piacon van, az Ultimate Chroma így annak csak egy továbbfejlesztett, kibővített változata, ami elsősorban azért jött létre, hogy a Razer újracsomagolhassa, és ha már ott jár, belerakja a legújabb fejlesztését, a gamereknek kitalált, kicsit finomított mechanikus kapcsolót. Miért is jó ez annyira? Mert minimális erő hatására is lenyomhatók a gombok, ráadásul azok felülete és a billentyűzet alaplapja közti távolság a süllyesztés felénél képes alaphelyzetbe visszaállni – vagyis úgy lehet duplán/triplán gombot nyomni, hogy az ember szinte fel se emeli az ujját. Aki valaha is részt vett már egy intenzív StarCraft II multiplayer meccsben, tudja, hogy ez mekkora előnyt jelent.

Persze az új BlackWidow nemcsak a hardcore kattintgató bajnokoknak nyújt előnyt, hanem mindenkinek, aki csak kicsit is komolyabban szeretné venni a játékot, szinte műfajtól függetlenül: az új, extrémen strapabíró, a gyártó állítása szerint akár 60 millió leütést is kibíró billentyűk éppen annyira hasznosak egy FPS-ben vagy egy MOBA-ban, mint egy RTS-ben, extraként pedig iszonyatosan jól szólnak. A Razer termékén pötyögni olyan, mint egy írógépet használni, hangra és érzésre egyaránt, akit pedig zavar a zaj, az választhatja a narancsszínű pöckökkel rendelkező gombokat is, melyek elnyelik a hangot.

### KISEBB HÁTRÁNYOK

Bármilyen jó is legyen azonban, a BlackWidow Chroma Ultimate sem tökéletes. Egyrészt baromi drága: a tengerentúlon 199 dollárt kérnek el érte, ami magyar viszonylatban úgy 30-40 ezer forintnak felel meg. A másik nagy – és igazából utolsó – hátránya igazából csak minket érint, nevezetesen az a tény, hogy nincs belőle magyar kiosztású változat. Ez sok problémát nem jelent azoknak, akik tényleg csak játszanak, hiszen az á, é, ő és ű is rendelkezik saját hellyel, a z mellett viszont már nincs hosszú í, így akinek rendszeresen kell magyarul gépelnie, bajban lesz (eláruljuk: alt+j az í, alt+i a Í). Mert ugyan van öt, szó szerint két kattintással átprogramozható makróbillentyű, amire még csak-csak rá lehet tenni a kis í-t, de a nagyot már nem. Döntse el mindenki maga, hogy ez mennyire tartja vissza a vásárlástól; lehet, hogy csak a Stockholm-szindróma mondatja velem (hiszen ha már kiadok valamiért ennyi pénzt, akkor muszáj elnéznem a hibáit), de én pár nap alatt hozzászoktam, még ha teljesen nem is szerettem meg. Nem úgy, mint a billentyűzetet magát: túlzás nélkül ez a piacon lévő mechanikus tasztatúrák egyik legjobbja, mind a működését, mind a dizájnt tekintve – még ha annyiba is kerül, mint egy komplett gamer-PC negyede.

Ez egy luxus kiegészítő, luxus szórakozáshoz: drága, de tényleg mindent tud, amit kell, hiszen a programozható gombokon és a 16 millió színt megjeleníteni képes LED-en kívül még jack-dugót és USB-aljzatot is bele tudtak préselni (emiatt 2 USB portot is elvesz a PC-től). Mindezt pedig az összes Razer-eszközt összeszinkronizáló Razer Synapse nevű illesztőprogram fogja közre, olyan mély és gazdag testre szabhatósági lehetőségeket kínálva, hogy nincs olyan gomb, nincs olyan funkció, ami ne lenne átírható. És ez azért már csak-csak megéri azt a 40 ezer forintot!

Eszköz: **billentyűzet**
Info: **www.razerzone.com**
Ár: **kb. 40.000 Ft**

**PC GURU INDEX 9.0**

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
**JÓ VÉTEL**

A TÖRTÉNET VÉGET ÉR
„A GYŰRŰK URA" – TRILÓGIA RENDEZŐJÉTŐL
A HOBBIT
AZ ÖT SEREG CSATÁJA
DECEMBER 18-TÓL A MOZIKBAN
3D-BEN, HFR 3D-BEN ÉS IMAX 3D-BEN IS!
IMAX is a registered trademark of IMAX Corporation.
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12

# PlayStation TV

[ÍRTA CHOCHO] A PlayStation TV egy meglehetősen érdekes konzol, amely ugyan a hordozható PS Vita alapjain nyugszik, mégis otthoni szórakozást ígér, mindezt olyan speciális funkciókkal megfejelve, mint a PlayStation 4-es játékok képének átsugárzása egy távolabbi képernyőre.

Amikor a Sony 2013 őszén bejelentette az akkor csak a japán piacra szánt, leánykori nevén PlayStation Vita TV-nek keresztelt kütyüt, sokan a szemöldöküket megemelve hümmögtek az ígéretek hallatán, amik egy jórészt exkluzív internetes tévészolgáltatásokon nyugodó, és csak úgy mellékesen PS Vita-játékok lejátszására is képes készülékről szóltak. Nehéz volt látatlanban megmondani, hogy pontosan kinek is készül a termék – a siker azonban úgy látszik, nem maradt el, ugyanis most már az Egyesült Államokban és Európában is kapható a PSTV, amit természetesen mi is kipróbáltunk. Tényleg kapunk egy PS Vitát mindössze 33 ezer forintért? A válasz megdöbbentő, de tulajdonképpen igen.

## MAROKBÓL TÉVÉRE

A PlayStation TV egy apró készülék, amit a Sony mérnökei a tőlük ismert, elegáns, de minimalista külalakkal láttak el. A berendezésen nincs semmi felesleges cicoma, a lekerekített élek alatt csupán PlayStation-logó, HDMI-kimenet, hálózati csatlakozó, USB-port, valamint egy PS Vita-játékokat befogadó olvasó, és egy Vita memóriakártya-foglalat kapott helyet. Utóbbi azért nagyon fontos, mert a PS Vitával megegyező hardverfelépítésű PSTV-ben mindössze 1 GB belső tárhely akad, mely nem sokkal a vásárlást követően kevésnek fog bizonyulni. A hálózati kábellel való szenvedés opcionális, ha szeretnénk, a PSTV-t akár wifire is csatlakoztathatjuk. Amikor azonban játékok streamelésére akarjuk használni a készüléket, akkor a stabil internetelérés elengedhetetlenné válik, azaz a kábelezés lehet az ajánlott módszer.

És bizony a streamelés egy kiemelten fontos funkciója a PlayStation TV-nek: a készülék akár a világ másik végéről is képes felébreszteni és vezérelni a PS4-et, hogy futtassa annak játékait vagy egyéb alkalmazásait. Az adatátvitel optimális esetben (tehát ha mind a PS4, mind a PSTV széles sávú, stabil kapcsolatot ápol az internettel) 720p-s felbontást és 30 fps sebességet jelent, ami a legtöbb játékhoz elegendő ugyan, a nagyon gyors reakcióidőt követelő programoknak viszont (pl. verekedős címek) már kevés lehet. S bár tömörítés miatti képhibák elő-előfordulhatnak, de összességében elmondható, hogy a PSTV remek alternatíva, ha valaki elfoglalja a nappaliban található családi tévét, vagy csak rávesznek bennünket az ősök egy unalmas telelésre/nyaralásra.

## VITATHATATLAN

A PlayStation TV persze Vitaként funkcionál a legjobban, és bár nem minden Vita-játékot képes futtatni, a nagy többséggel bizony hiba nélkül megbirkózik. Természetesen ez a játékok saját felbontásának tévére történő kifeszítését jelenti, azaz a natív 1080p-s grafikát elfelejthetjük, a játékok ugyanúgy 960x544-es felbontásban futnak majd, a saját maguk által preferált sebességen (jórészt 30 fps-sel). Futtathatók továbbá a Store-ban digitálisan megvett PSOne-játékaink is, sőt, a géphez eleve jár három kisebb digitális cím, csak hogy ne unatkozzunk a beüzemelést követően sem.

**A PLAYSTATION TV EGY OKOS KIS KÜTYÜ, AMI ELSŐSORBAN AKKOR JÖN JÓL, HA MÁR RENDELKEZEL EGY PS4-GYEL, ÉS NEM SZÍVESEN VAGY MEG NÉLKÜLE.**

A PSTV egyébként nemcsak a hardvert, hanem a teljes interfészt is megörökölte a Vitától. Biztosan lesz olyan, aki ennek örül, az új felhasználók számára azonban kétségtelen, hogy zagyvának tűnik majd az applikációkra épülő, androidos alapokkal büszkélkedő Vita OS. Persze ennek is bele lehet tanulni a használatába, és a megannyi lehetőség miatt érdemes is, hiszen van itt, kérem, böngésző, zenelejátszó, PS Store, sőt, még egy Google-fiókkal optimalizálható naptáralkalmazás is található a PSTV-n. Más kérdés viszont, hogy a nem előretelepített applikációk száma igencsak szerény, és a többségük nem működik együtt a TV-vel, csak a mezei Vitával, ilyen például a YouTube. És ha már szóba került a világ legnépszerűbb videómegosztója, érdemes szót ejteni a PlayStation TV nevében is kiemelt multimédiás lehetőségekről. Nos, a PSTV saját stream-szolgáltatásainak többsége, mint mondjuk a Now, sajnos Magyarországon nem érhető el, a beépített videolejátszó pedig nem éppen formátumbarát, gyakorlatilag egyedül az MP4-gyel van jóban.

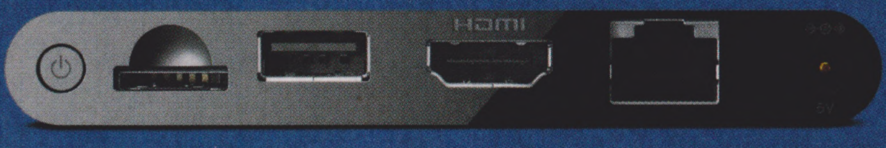
## MIRE, HA NEM JÁTÉKRA?

Persze konzolt venni nem az fog elsősorban, aki médiaboxra vágyik, abból ugyanis van kínálat dögivel a piacon. A PSTV neve tehát kissé megtévesztő lehet, ez ugyanis egy ízig-vérig játékra kitalált masina, aminek a legnagyobb hátránya az, hogy az összes fontos kábel és a külső akkumulátor mellé kontroller már nem jár hozzá. Jó hír mindenesetre, hogy a PS3-as és PS4-es irányítók egyaránt támogatottak, igaz, utóbbi gép játékai nem mindig működnek együtt az előző generációs irányítóval. Szóval, ha a kontrollert is belevesszük az árba, már 50 ezer forintnál járunk. Sok? Annyira nem. Főleg, ha már van otthon egy PS4-ünk, és ácsingózunk pár PS Vita cím után.

Eszköz: **mikrokonzol**
Info: **hu.playstation.com**
Ár: **kb. 32.990 Ft**

**PC GURU INDEX 8.3**

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL



COMEDY CENTRAL
AGYMENŐK
8. ÉVAD DECEMBER 5-TŐL
MINDEN PÉNTEKEN 20:00
ORSZÁGOS PREMIER
A SZITKOM, AMIN EGY UNIVERZUM NEVET
ELÉRHETŐ A KÖVETKEZŐ SZOLGÁLTATÓKNÁL: ANTENNA HUNGÁRIA, DIGI, INVITEL, MAGYAR TELEKOM, PR-TELECOM, TARR, UPC

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

# HARDVERMENTŐÖV

## SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

### VIDEOKÁRTYA PROBLÉMÁK

Sziasztok, gurusok!
A gép, amit játékra használok:

- AMD Athlon II X3 460 processzor
- AMD Radeon HD 6700 videokártya
- 6141 MB memória
- Windows 7

Kb. egy fél éve jelentkezett a probléma, hogy némely játék közben hirtelen berregő hang, becsíkozódó képernyő, majd fagyás, ill. fagyás-restart kombó, ami olykor kiüti a gép memóriáját is (pl. elfelejti a gmailes loginnevet). Ami rosszabb, hogy a checkpointos játékoknál eddig kétszer elszállt vele az egész játékmenet (Far Cry 3, Modern Warfare). A lehető legváltozatosabb játékrészeknél fagy ki, pl. Mass Effect 2-ben a bolygószkennelős résznél, Far Cry 3-ban bárhol, a régi Rome: Total War gyakorlatilag 2 körönként bemondta az unalmast, és néha a 2. résznél is elszáll az egész (csata után pl. kifejezetten frusztráló). AMD Catalyst, Java és társai naprakészek, régi és új játéknál egyaránt betalál a nyomorult, úgyhogy - abszolút laikus fejjel, tehát lehet, hogy marhaság – fizikai vagy érintkezési hibája van a videokártyának (vagy esetleg a tápnak).

Első körben kíváncsi lennék a véleményetekre, létezik-e bármilyen karibi vudu, hogy ezt a jelenséget megszüntessem (ha szoftverhiba lehet)? Ha tényleg hardver, akkor pedig ajánlhatnátok videokártyát olyan 40 ropi erejéig, illetve ha bármi egyébbel optimalizálható a rendszer, akkor mást is. Eben az esetben rituálisan fogom ezt a nyamvadt mostani kártyát megsemmisíteni. :)

Előre is köszönettel várom válaszotokat, kellemes hétvégét! Üdv, **NYERGES CSABA**

**Kedves Csaba!**
**Nem hiszem, hogy szoftveres probléma állna a háttérben, legalábbis a jelenséget megelőző berregés inkább hardveres vagy azzal szorosan összefüggő hibára utal. A videokártyád típusából kiindulva legalább 2-3 éve a gépben van már, így elképzelhető, hogy nagyon poros a ventilátora, ami durvább esetekben teljesen eltömítheti a lamellákat, ez által megnehezítheti, vagy még inkább ellehetetleníti a VGA hűtését. Érdemes lenne tehát első körben kikapcsolni a gépet, kivenni a videokártyát, és a szabad levegőn egy jó nagyot belefújni – vagy, ha van kéznél sűrített levegő, akkor azzal átfújni. Amennyiben ezután is fennáll a hiba, úgy érdemes áttenni egy másik gépbe és megvizsgálni, hogy ott is előjön-e a probléma (cseréljetek egy barátoddal egy hétre, vagy ilyesmi). Én tartok tőle ugyanakkor, hogy ez a kártya idő előtt megadta magát, igaz, a tápegység is gyanús, érdemes abból is keríteni egy cserepéldányt, ha megoldható. Amennyiben videokártyacserére kerülne a sor, 40 ezer forint körül a Radeon R7 265-öket érdemes nézegetni, olcsóbban pedig a GeForce GTX 750Ti-ket. Ha kiderülne, hogy a tápegység a ludas, úgy, gondolva a jövőre, érdemes a szükségesnél egy kicsit több pénzt áldozni a témára – bár tudom, hogy mivel sebességnövekedéssel nem jár, elég fájó kiadás –, és mondjuk egy XFX Pro 450W szörnyeteget beszerezni, 15 ezer forint körül.**

### PROCESSZOR UPGRADE

Kedves PC Guru!
Szeretnék egy processzort venni, ebben kérem a segítségeteket.
A gépem konfigurációja:

- Alaplap: ASUS M5A78L-M LX3 (AM3R2)
- RAM: 8 GB DDR3 1600 MHz
- CPU: AMD FX-6100 Zambezi Socket AM3+ (942) 32nm
- VGA: NVIDIA GeForce GTX 650 Ti

A rá szánt összeg 50 ezer Ft +/- 5000. Én egy Intel Core i5-re gondoltam, csak nem tudom, pontosan milyen kompatibilis a géppel. Ti mit ajánlotok?

Segítségeteket előre is köszönöm, a 11. havi szám parádés! Köszönettel: **ANDRÉ B.**

**Kedves Béla!**
**A Core i5 nagyon remek választás lenne, de sajnos a mostani alaplapoddal nem kompatibilis, így vagy cserélsz deszkát is, vagy másik CPU után nézel. Amennyiben szeretnél Intel platformra váltani, ennyi pénzből én egy Core i3-4160-at ajánlok, alaplapnak pedig „bármelyik" B85-ös lapkakészlettel szerelt megteszi, de ennyi pénzből már megcsípheted a H97-esek alját is, azok talán jövőt állóbbak lesznek. Ha maradnál AMD vonalon, akkor talán az FX-8350-et tudnám javasolni, de az az igazság, hogy nem éri meg ennyi pénzt elkölteni rá, mert bár gyorsabb, annyival nem, hogy a keret egészét rááldozd (olcsóbb CPU-ra ugyanúgy érvényes ez az állítás). Tulajdonképpen a Core i3 is hiába gyorsabb, olykor számottevően, az alaplapcsere miatt nem éri meg foglalkozni a témával – hacsak nem tudod értékesíteni a lecserélt darabokat, mert akkor beleférne a keretbe az áhított Core i5-4590 is, amely önmagában bő 50 ezer forint. Ha nem tudod eladni az(oka)t az alkatrész(eke)t, amelye(ke)t lecserélsz, javaslom, hogy inkább egy erősebb videokártyába fektess (pl. Radeon R9 270 45 ezer, illetve R9 280 55 ezer forint körül).**

### ASSASSIN'S CREED: UNITY GÉPIGÉNYPROBLÉMA

Szia, Patrik!
A segítségedet szeretnénk kérni, megjött a nagyfiamnak a PC Guru előfizetéssel előrendelt, gyönyörű Assassin's Creed: Unity limitált kiadás. Volt is boldogság, telepítés, izgalom, aztán feketeleves – a játék teljesen mínusz grafikán is játszhatatlan. Én rontottam el, nem néztem utána a gépigénynek, úgy voltam vele, hogy a Black Flag is szépen futott rajta, akkor ez is. Hát nem.

A hardver a következő:

- Alaplap: Asrock 970 Extreme3
- CPU: AMD FX 4100
- VGA: HD 6770 1GB GDDR5
- RAM: 4 GB DDR3
- OS: WIN 7 64 bit

Az a kérdésem, hogy min kéne változtatni és mire, hogy minimum szinten lehessen vele játszani? Megnéztem, a minimum videokártya (Radeon HD 7970) is önmagában majd 100 ezer Ft. Ha ez tényleg igaz, akkor sajna csak a játék nagyon szép dobozát fogjuk nézegetni...
Előre is köszönöm a válaszod, tisztelettel!
Üdv: **TIBI**

**Kedves Tibi!**
**A helyzet az, hogy a Unity gépigénye sajnos valóban teljesen elrugaszkodott a földtől, a Ubisoft külföldi fóruma tele van felháborodott játékosokkal, akik hozzád hasonlóan azt méltatják, hogy egy felső-középkategóriás PC is csak a minimum igényeknek felel meg, míg egy másfél-kétéves, egyébként jónak számító gépen a játék egész egyszerűen el sem indul. Nálad több tényező okozza ezt a helyzetet, először is lassú a processzorod (egy kb. dupla olyan gyors FX-8350 a minimum AMD vonalon), kevés a memóriád (6 GB a minimum), a videokártyád pedig nagyjából az egyharmadát tudja a minimumként megjelölt HD 7970-nek (ami egyébként a mostani számozásban nagyjából az R9 280X-nek felel meg, mely 70-75 ezer forint újonnan). Tekintettel arra, hogy az is, aki pont**

**megfelel a minimum követelménynek, éppen hogy csak élvezhető sebességről számolt be, én azt javaslom neked, hogy csak akkor adj ki akár egy forintot is gépfejlesztésre, ha a tesztek elolvasása után továbbra is úgy érzed, hogy nem tudsz élni a játék nélkül. Hiszen alsó hangon 150 ezer forintot kellene eltapsolnod, amennyiért normális ember inkább vesz egy PlayStation 3-at és hozzá az arra megjelent legjobb 20 játékot (van bőven annyi, hidd el, de akár egy PS4+Unity kombó is kijön ebből az összegből).**

## BATTLEFIELD 3 VIDEOKÁRTYA-IGÉNY

Szia, kedves PC Guru!
Két héttel ezelőtt megvettem a Battlefield 3 című játékot, és eléggé akad, a videokártya nem elég erős, így arra gondoltam, hogy egy újat veszek. Az októberi PC Guru újságotokban az Álom PC-nél egy jó grafikus kártya van, a neve GTX 750Ti 2GB, ezt szeretném megvenni karácsonyra.

És a kérdésem: elég erős ez a videokártya, fogja-e vinni legalább Highon a Battlefieldet?

A válaszokat előre is köszönöm! **BÁLINT**

**Kedves Bálint!**
**Igen, simán, amennyiben a processzorod nem vészesen lassú a játékhoz, úgy nem okozhat neki problémát a BF3 a kiszemelt VGA-val.**

## KONFIG UPGRADE, 6 ÉV UTÁN

Üdv, Partik!
Lassan már 6 éves a gépem, így eljött az ideje a felújításnak. Ezeket az alkatrészeket megtartom a régi gépből:

- HDD: SAMSUNG HD642JJ SCSI (640 GB, 7200 RPM, SATA-II), Seagate ST3320620AS ATA (320 GB, 7200 RPM, SATA-II)
- VGA: NVIDIA GeForce GTS 450 (1024 MB)
- Monitor: LG Flatron W2242s 1680x1050

Az új gépre 160 ezer körül szánnék videokártya nélkül, azt majd április környékén vennék, addig marad a 450-es.

A következő konfigra gondoltam:

- Alaplap: Gigabyte GA-H97-D3H vagy ASRock Z97 Pro4 vagy ASRock Fatal1ty H97 Killer
- CPU: Intel Core i5 4670K 3.4GHz BOX
- RAM: 8 GB DDRIII PC12800 1600MHz Kingston HyperX Fury HX316C10F/8 (később egy ugyanilyen)
- Ház: Cooler Master K380 RC-K380-KWN1
- Mobile Rack: Thermaltake N0023SN MAX4 3,5" Sata HDD Rack
- HDD: 1TB Western Digital 7200rpm WD10EZEX SATA3 (rackben) + a 640-es és a 320-as.
- DVD ROM: DVD-RW Asus DRW-24F1ST SATA
- Táp: Cooler Master 600W Elite Power Black vagy Cooler Master Thunder 500W (nem tudom, mekkora táp kellene)
- VGA: Április környékén megnézem az új szériát

Érdemes-e megvárni az új Broadwell vagy Skylake procikat? Úgy tudom, a 4 magosak csak jövőre, Q3 körül jönnek. Milyen VGA passzolna ehhez a procihoz 50 ezer körül? A következő játékokat szeretném futtatni 1680-ban full grafikán: Guild Wars 2, StarCraft 2 (jelenlegi konfiggal 4v4-ben képregény alacsony beállításokkal is), Assassin's Creed: Unity, Batman: Arkham-széria. Kell-e erősebb hűtő a procira, vagy elég a gyári? Húzni egyelőre nem tervezem. Segítségeteket előre is köszönöm!

**ARMANTOR**

**Kedves Armantor!**
**Mindenekelőtt nézd meg az Assassin's Creed: Unityvel kapcsolatos levélíró panaszára adott válaszomat, mert látom, hogy a listádon ez a játék is szerepel. Ami a többi kérdést illeti, tápból nem kell túl bivaly darab, 450-500W bőségesen elegendő, viszont ne a legolcsóbb megoldásokból válogass, ha teheted! Sokszor szoktam ajánlani az XFX Pro 450W típusú tápot, neked is bátran javaslom, 15 ezer forint körül nehéz jobbat kapni, pláne 5 év garanciával. Ezenkívül az FSP, a Corsair és az Enermax tápjait szoktam javasolni, de a Cooler Masterrel sem tudsz mellélőni. Nem tudom, mi a terved az új masinával, de én valószínűleg szorítanék helyet egy 120 GB-os SSD-nek, életed legokosabban elköltött 20 ezer forintja lenne. Én nem várnék a Broadwellre, mert bár biztos nagyon klassz lesz, nem tudni, lesznek-e gyerekbetegségei, a Haswell pedig tudjuk, mennyire gyors. 50 ezer forint körül egy Radeon R9 280-nal minden bizonnyal nagyon jól érezné magát az általad kiszemelt Core i5, bő 2 évig nem lenne túl sok gond a játékok futtatásával szerintem. A GTS450-től ne várj csodát egyébként, hiába teszel alá egy bika processzort, sajnos megvannak a maga korlátai. Manapság az általa nyújtott teljesítményt a legolcsóbb VGA-k is megütik, márpedig azok nem kicsit vannak messze akár az előbb említett Radeon R9 280-tól. A gyári hűtő terhelés esetén már nem annyira halk, de úgy-ahogy képes lehűteni a processzort, hosszú távon érdemes lehet helyette másikat nézni, de nem muszáj rögtön kidobni a kukába.**

## PROCESSZORCSERE KÉRDÉS

Kedves Patrik!
Processzor kérdésben szeretnék segítséget kérni. A gépem:

- Alaplap: Gigabyte GA-990FXA-D3
- CPU: AMD Phenom II x6 1045T
- VGA: Radeon 7790 Dual-X OC 1Gb DDR5
- RAM: 2x4Gb Kingmax DDR3 1333MhzSSD: Sandisk 128Gb
- HDD: Western Digital Caviar Blue 1Tb
- Táp: Cooler Master 600W
- Monitor: LG IPS 24MP55

Ez az összeállítás egy több lépcsős folyamat eredménye, a korábbi gépemből csak a memória és az SSD maradt. Az alaplapot (Asrock N68VS3-UCC) nem szándékoztam lecserélni, de a jobb felszereltség és egy jövőbeni processzorcsere lehetősége miatt ez is megtörtént. Tervbe véve az általatok is ajánlott FX6300 volt. Most, hogy kivonásra kerül (még lehet kapni), gondoltam a cserére, de megnézve egy-két összehasonlító táblázatot, elbizonytalanodtam. Bár igaz, hogy modernebb technológia, de elvileg csak 6-8 százalékkal gyorsabb, így igazi előrelépés nem lenne. A következő lehetőség az FX 8320, ez már esetenként akár 30-37 százalékkal is gyorsabb, viszont plusz 9-10 ezer Ft a különbség (+hűtő, mert a jelenlegi valószínűleg kevés lenne hozzá – terhelés alatt 48-50 fok a Phenom). Az a kérdésem, hogy a jelenlegi processzorom mennyire hajtja ki a videokártyát, érdemes-e lecserélni valamelyik FX-es processzorra esetleges plusz teljesítmény (játékok) érdekében, vagy inkább a későbbiekben egy platformcserére célszerűbb tartalékolni, ha már kevés lesz a teljesítmény. Üdvözlettel: **FERENC**

**Kedves Ferenc!**
**Bár tény és való, hogy a hatmagos Phenomnál vannak ma már lényegesen erősebb AMD-processzorok, ám amelyekkel látványos előrelépést tapasztalhatnál, azok elég drágák (bőven 30 ezer forint felett). A másik probléma, hogy a Radeon HD 7790-nek nagyjából elegendő a mostani CPU-d is, így arányaiban nem biztos, hogy lesz akkora sebességnövekedés játékok alatt, mint amekkora különbség van a processzorok számítási teljesítménye között (sőt, jó eséllyel a töredéke lesz csak). Én azt mondom, hogyha nem érzed kevésnek a mostani konfigod összteljesítményét, akkor ne költsd feleslegesen a pénzt, és ahogy te is írtad, inkább tedd el egy későbbi nagyobb kiadás megfinanszírozására! Ez jó eséllyel valóban egy platformcsere lesz VGA-cserével karöltve, mert bármelyik főkomponenst cseréled ki, a másik gyenge láncszemmé válik.**

## DOTA 2 ÉS TEAM FORTRESS 2 GÉPIGÉNY

Az lenne a kérdésem, hogy egy Sony VAIO fit 15E-n Pentium processzorral elfut-e a DOTA 2 és a Team Fortress 2 maximális beállításokkal. Köszönöm: **VINCE**

**Kedves Vince!**

**Amennyiben GeForce GT 740M videokártyával szerelt modelled van, úgy minden bizonnyal igen. Ha nincs dedikált videokártya a notebookodban (ez csak a legolcsóbb változatnál volt így), akkor is érdemes tenni egy próbát, mert elég régi grafikusmotorok dolgoznak a játékok alatt ahhoz, hogy szerencsével járj. Ebben az esetben viszont megkockáztatom, hogy a maximális beállításokról le kell majd mondanod.**

### ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

# LEVROV

levrov@pcguru.hu

## MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

**Üdvözlök minden pácienst** az idei év legjobb Levrovjában, már ha nem számítjuk az előzőt, mert ugye az tényleg nagyon jó volt. Rengeteg betegnek sikerült segítenem novemberben, de sajnos úgy tűnik, hogy ezzel országszerte nem csökkent a problémák száma. Ennek jele, hogy a szokásosnál több levél érkezett a levelesládámba, amelyekre sajnos nem fogok tudni válaszolni, mert csak. Na, jó, párat beteszek ide, nehogy már kifestőnek nézzétek a Levrovot!

### BÚCSÚLEVÉL

**Az a jó a felnőttkorban, hogy simán lehet dotázni akár hajnalig is, kezdhetjük az ebédet a desszerttel, a Levrovot pedig búcsúzással. Első levelünket kicsit megkönnyeztem, hiszen egy olyan olvasónk írta, aki... na de erről majd a levélben.**

Szia, kedves Chris!
Régóta gondolkozom, hogy írjak nektek, aminek most jött el az ideje. De egyben ez egy búcsúlevél is. No, nem kell valami „Lánchídról csukafejes" szitura gondolni, egyszerűen csak arról van szó, hogy a jobb élet reményében barátnőmmel együtt nekivágunk a ködös Albionnak. És amilyenek ezek az angolok, kint sajnos nem kapható PC Guru. Ideje lenne beszélnetek valamilyen terjesztővel. Legalább a kollekciókat kiküldhetnétek.

**Az a baj a terjesztéssel, hogy illegális. De ha a PC Gurura gondoltál, sajnos nem tudnánk megoldani az ottani terjesztését, mivel félünk, hogy csődbe menne a PC Gamer és a többi gyengébb lap a piacon. Azt pedig nem szívesen kockáztatjuk meg, mert a britek átjönnek ide, és csinálnak itt egy lapot. Azt ti sem akarnátok!**

Szerencsére a november 13-án megjelenő friss számot még ki tudom vinni, mert csak 15-én megyünk. Egy másik szívfájdalmam viszont, hogy pont lemaradunk a PC Guru Show-ról így, na meg a Playltről is, és már mindkettőre volt „jegyünk", utóbbira ráadásul két Collector's, ahogy az utóbbi években bármikor. No, inkább elköszönök, mert csak fájdítom itt a szívemet, remélem valahogy sikerül hozzájutnom a magazinhoz. Ha kell, havonta hazajövök. Megérné.

Üdv és további jó munkát nektek!
ÖKRÖS „SCARFOX" ANDRÁS

**Akkor mire ezeket a sorokat írom, te már rég messze jársz, és épp a szerencsédet próbálgatod. Remélem valami jó helyen, ahol megbecsülik a munkádat. De gondolom az is elég, ha megfizetik. Na, mindegy, szomorú téma ez, nem is tudom nagyon elviccelni, legfeljebb abban bízok, hogy hamarosan visszajössz, a többi külföldre vetődött honfitársunkkal együtt. Hiszen nem lehet állandóan csak fish and chipset enni. (Írd meg, melyik étteremben mosogatsz, ha arra járok, beköszönök! – Chocho)**

### SÜTIKÉT GURURA?! MEGŐRÜLTÉL?!

Halihó! Még 2013-ban történt, hogy pályát kellett választanom. Először a cukrászipart akartam űzni, ám egyik nap megvettem a PC Guru augusztusi számát. Amint elkezdtem olvasgatni, egyből megtetszett az újság, ami néhány hét gondolkodás után egy 180 fokos kanyarra sarkalt a továbbtanulásom szempontjából. Úgy döntöttem, az informatikai ipart fogom űzni. Köszönöm a PC Guru csapatának, hogy megmutatták, milyen jó is a gamer-élet. Mára már felvettek, de ezt sosem felejtem el. Tervben van egy PC Guru-s póló is, hogy lássák, mennyire szeretem. Hosszúra sikerült levelemet ezzel zárnám: még egyszer köszönöm, és remélem, egy nap része lehetek ennek a nagyszerű csapatnak!

Hű olvasótok: KUKABARNUS

**Úristen, mit tettünk?! Valószínűleg soha nem fogom megbocsátani magamnak, hogy valakit letérítettünk az élet habcsókokkal, dobostortákkal, meggyes piskótákkal kikövezett útjáról. Tudod te, hogy egy olyan szakmára mondtál nemet, ami minden hétvégén családok tízezreit teszi boldogabbá?! És kövérebbé? És boldogabbá? És még annál is boldogabbá??? Remélem, hogy valami nagyon fontosat fogsz feltalálni az informatika területén. Mondjuk, feltalálod az internet 2.0-t, vagy a kábelmentes PC-t (Bocs, de ezek már mind Inform Atika szabadalmai! – Chocho). Ez lenne a minimum, ha már kevesebb lesz a süti az országban. Egyébként pedig az utolsó mondatod nem egészen értem. Ha nálunk akarnál dolgozni, sütivel kellett volna próbálkoznod. De most már mindegy. Ja, és egy jó tanács: változtass nevet. Én kétszer félreolvastam. (KukaBarnás? KikaBriós? Kaki... ööö... aha. – Chocho)**

### DO YOU WANT SOME HITEL?

A nevem Erin Jame's -tól NATIONWIDE LOANS, cég székhelye UK, at Nationwide Loans mi elkötelezett, hogy könnyű és gyors személyi kölcsön szolgáltatást ügyfeleink számára. Azt, hogy mi a legjobb erőfeszítéseket, hogy megfeleljen minden ügyfelek igényeit, kínálunk mindenféle hitelek mintegy 5000 €, legfeljebb 200.000.000 € felett a kamatláb 2%. Írjon nekünk, ha érdekli a mi szolgáltatási levélben.

Best regards, ERIN JAME

**Szeretem az ilyen leveleket. De tényleg. Legutóbb Anasztázia ajánlott nekem szerető társat saját személyében, most pedig úgy tűnik, már pénz is lenne a boldogságunkhoz. Tökre megbízhatónak tűnik Erin a Nationwide Loanstól. Szerintem írok is nekik gyorsan. A biztonság kedvéért megadom nekik a bankkártyaszámomat is, hátha nincs pénzük arra, hogy elutalják nekem a 200 milliót. Egyébként csak szerintem lesz egyre jobb a Google fordító?**

### CSAK TESSZÜK A DOLGUNKAT

Tiszteletem! Meg sem tudom számlálni, mennyi bajtól mentett már meg engem a Guru. De a legutóbbi eset volt a legemlékezetesebb, ugyanis az osztállyal színházba mentünk. Drukkoltam, hogy egy normális

ember mellett legyen hely a buszon, de persze nekem az osztály legidegesítőbb alakja jutott, aki persze hozta is a formáját. 10 perc után kérdeztem, hogyha adok neki érdekes olvasmányt, akkor békén hagy-e? Odaadtam neki a PC Gurut, így aztán az egész odavezető úton sikerült lefoglalni őt. A színházat békességben kibírta, de aztán jött a hazaút. Mielőtt felszálltunk volna, már oda is passzoltam neki egy másik Gurut (mindig többet hordok magammal), így visszafelé is elfoglalta magát. Mindenki jól járt, mert engem békén hagyott, ő is elvolt, ti pedig szereztetek egy új előfizetőt az ő személyében. Csak így tovább, jó az újság, és ti is!

Üdv, **KRISZ**

**Először is örülök neki, hogy egy újabb előfizetőt szereztél nekünk, akkor majd küldöm a részesedésed, ahogy megbeszéltük. A következő adagot átveheted a szokásos helyen, de most 30 grammal többet adunk. Megnézzük, hogy nagy tételekkel hogyan boldogulsz. Egyébként pedig nem kell rögtön kemény drogokkal pumpálni mindenkit, aki beszélgetni próbál veled. Legközelebb próbálj meg szocializálódni, hidd el, nem fogsz belehalni! Kivéve, ha egy medvével próbálkozol. Akkor inkább fuss. Sajnos mostanában sokan meg sem próbálkoznak azzal, hogy evésen kívül másra is használják a szájukat, ami nagy hiba. Le merem fogadni, hogy ha megismered a srácot, te is rájössz, hogy nem is olyan rossz fej. Ha pedig mégis, megemeljük az adagját.**

## A JÓ FŐNÖK

Üdv gurusok! Ha nem is a hónap levele, de a hónap főnöke díját kiérdemelte a főnököm. Ugyanis egyszer csak megjelent öt darab bontatlan Guruval a 2007-es évfolyamból, és azt mondta, hogy az enyémek lehetnek. Többek között dobozos Praetorians is van a mellékletek között. Nem, nem árulom el hol dolgozom, minden hely megtelt!

Üdv, **GEBE**

**A fenébe! Pedig már épp akartam jelentkezni hozzátok. Szerencsére nekünk is jó főnökeink vannak, most épp a karácsonyi céges bulit szervezik, csak még azt nem tudják, hogy paintball-lal vagy airsofttal lőjenek minket lilává. Egyébként pedig nagyon jó számok voltak azok, amiket kaptál. Szerencsére én már akkor is itt dolgoztam, de igazából kiesett nekem az az időszak, mert akkoriban jött ki a Burning Crusade a World of Warcrafthoz. Azt viszont tudom, hogy hol lehet Nagrandban a legjobban érceket farmolni. Azóta szerencsére lejöttem a szerről, és csak óvatosan kóstolgatom a WoW-ot. De tényleg, minden hely megtelt?**

## INDIÁNOK!

Kedves Chris! (Akarom mondani, Kőbányai Tankos Király)

Éppen pár napja láttam a hírt, miszerint megjelent a fűszimulátor. Megnéztem a trailerét és a leírásokat a játékról, és elgondolkodtatott a dolog. Szerintem a fejlesztők pusztán viccből csinálják ezeket, amivel nem is lenne baj, ha nem árusítanák azokat 10 euróért. Kiadhatták volna azokat ingyen is, hogy mindenki kipróbálhassa. De nem tették! Mivel maga a játék semmiről nem szól, csak az alapötlet tűnik viccesnek, felmerült bennem a kérdés: lehet ennél lejjebb süllyedni? Én már a Goat Simulatoron is kiakadtam, de láttam, hogy az is sokaknak tetszett. Holott semmi célja és története nem volt. Ezen kívül optimalizálatlan és bugos is, mégis sokan imádják. Mi lesz, ha a jövőben az indie fejlesztőktől már csak ilyen vackokat kapunk majd? Én szeretem az indie játékokat, de szerintem ezeknek komor, felnőttes témákat kéne feldolgozniuk, amikkel a futószalagon gyártott csőefpéesek nem tudnak. Itt van például az új kedvencem, a This War of Mine, amiről először a Guruban olvastam. Felkeltette az érdeklődésemet, és annyira megtetszett, hogy megvettem, és azóta csak azzal játszom. Nem azt mondom, hogy csak ilyen játékokból kellene állnia a piacnak, hiszen az újsághoz csomagolt Giana Sistert is imádtam, ami egy remek játék, remek kikapcsolódás, de jó lenne, ha nem csak ilyen értelmetlen, buta, ronda, bugos, optimalizálatlan játékokat kapnánk. Köszi, hogy elolvastad a siránkozásom!

Hű olvasótok: **SZERGEJ**

**Én is imádom az indie játékokat (Főleg, amikben színes kockák üldözik egymást! – Chocho), de szerintem egy kicsit túlreagálod ezt a dolgot. Lépj egy lépést hátra, és nézd meg távolabbról a dolgot. Ha megfigyeled, nagyon kevés az olyan alkotás, mint a fűszimulátor vagy a kőszimulátor. Igen, vannak ilyenek is, de a játékok többségének igenis van értelme és értéke. Nem szabad pár alkotás láttán máris általánosítani. Az pedig, hogy ilyenek is készülnek, tökéletesen jelzi, hogy igény van marhaságokra is, különben senki nem foglalkozna az elkészítésükkel. Mindig lesz valaki, aki fizet ilyenekért. Emlékszem, hogy amikor megjelent az első iPhone, népszerű újdonság volt az AppStore-ban egy olyan app, ami egy gyémánt ikont tett a képernyődre, és nem csinált semmit. 800 dollárba került, és több ezren vették meg. Feri barátom is próbálkozott hasonlóval, ő az Empty Space Simulatort álmodta meg, amiben egy fekete képernyő volt a játéktér. Erre próbált meg összekalapozni egy kis pénzt, és megígérte, hogyha befut neki a dolog, akkor meghív minket hamburgerezni. Sajnos egy fillért sem kapott, tehát még mindig éhesek vagyunk.**

## A HÓNAP LEVELE

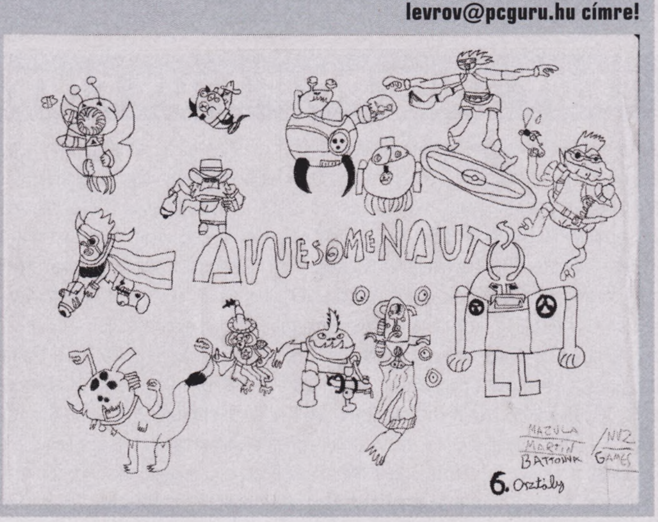
### Hát ez awesome!

Sziasztok! Elég sok ideig tartott, de megrajzoltam a 2014/10-es számotok 82. oldalának képét. Ez az Awesomenauts! Szuper játék, nagy kár, hogy még nem volt játékmelléklet. Teljesen beleszerettem a játékba, mikor ingyenes volt Steamen. Ezek után bevittem az iskolába is a 2014/10-es számot, és lerajzoltam. A rajztanárom azt mondta, hogy tehetséges vagyok a rajzfilmszerű képek lerajzolásában. Itt van a kép, amit egy hétig rajzoltam.

Üdv, **Mazura Martin**

Kedves Martin! Nagyon klassz lett a rajz, tényleg ügyes vagy. Ha megfogadsz egy tanácsot, ne hagyd abba a rajzolást. Gyakorolj tovább, fejleszd képességeid (vannak erre nagyon jó könyvek egyébként), és ha teheted, hasznosítsd ezt a hobbidat az életedben. A képzőművészeti suliba mondjuk nehéz bekerülni, de pár év múlva grafikusnak is készülhetnél. A rajzodat egyébként elküldtük a fejlesztőknek is, akik kinyomtatták, és kitették az irodájuk falára. Nagyon örülnek, hogy Magyarországon is vannak olyan lelkes rajongói a játékuknak, mint te. Leveled pedig hónap levele lett, köszönjük, hogy írtál!

**A Hónap levele ezúttal egy új PC Gurus pólót, egy PC-s Dishonoredet és egy PC-s Risent ért. Szeretnéd, ha januárban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu címre!**



# PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **45.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

# JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TIPPEK A STEAMEN!

Szeptember végén történetének talán legnagyobb változásán esett át a Steam, hiszen nem szimplán lecserélték a bolt kinézetét, de a működését is alapvetően gondolták újra: a bolt most már teljesen személyre szabva ad ajánlásokat a játékokat illetően, megpróbálva olyan címeket az érdeklődők elé tolni, melyek feltehetően pont az ízlésükbe vágnak. Ha pedig nem, akkor sincs baj: lehetőség van követni úgynevezett kurátorokat, akik folyamatosan bővülő listába szedve ajánlanak játékokat. Természetesen ebből a PC Guru se marad ki: kövesd a kurátori oldalunkat, fedezz fel és ismerj meg játékokat, amikről talán még nem is hallottál, töltsd fel csordultig a kívánságlistádat!

# PC GURU A YOUTUBE-ON!

**A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube:** www.youtube.com/pcguruonline

# LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban **Lor**, 2014-ben pedig **Dan**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásodat. Hajrá!

**INSTAGRAM**
**http://instagram.com/pcgurumagazin**

**GOOGLE+**
**http://bit.ly/pcg_google**

**TWITTER**
**www.twitter.com/pcgurumagazin**

# PC Guru SHOW!

**November rettentő izgalmas hónap volt az egész szerkesztőség számára: ebben a hónapban nemcsak egy „sima" PC Gurut és egy Ubisoft különszámot hoztunk tető alá, de egy saját, videojátékos rendezvényt is. Nem volt egyszerű menet: rengeteg szervezést, rengeteg energiát igényelt, de a végeredményt látva mindent megért!**

A PC Guru Show ötlete még valamikor a nyár folyamán merült fel, két okból. Egyrészt, mert a PlayItet leszámítva nagyon régen volt lehetőség rendes körülmények között találkozni veletek, olvasókkal – hiszen táborunk már egy ideje nincs, és a mozis kiállások is régen voltak –, másrészt pedig mert szerettünk volna egy olyan videojátékos rendezvényt, ahol maguk a játékok vannak a főszerepben, illetve a lehetőség, hogy ki is próbálhassátok őket. Bár a szervezést sajnos túlságosan későn kezdtük meg, és így több potenciális érdeklődő sem tudta képviseltetni magát, de szerencsére akadtak olyan lelkes partnerek, akik mindent megtettek azért, hogy a PC Guru Show ne csak álom legyen. Innen is köszönjük nekik: a főtámogatóknak, mindazoknak, akik saját standdal képviseltették magukat a mi kis expónkon!

Persze a legnagyobb köszönet azokat a látogatókat illeti, akik megtiszteltek minket a jelenlétükkel. A délelőtt 10 órai kapunyitástól egészen az este 6 órai zárásig közel 1800-an döntöttek úgy, hogy megnézik, hogyan is nézünk ki, és mivel készültünk kitölteni az egész napos programot.

Utóbbi terén igyekeztünk apait-anyait beleadni: a nyitástól egészen a zárásig készültünk színpadi prezentációkkal, 20 percben, két fő részvételével mutatva meg az ősz legnagyobb játékait – míg egyikünk beszélt, a másik a színfalak mögött játszott valós időben. Ennek összehozása nem volt egyszerű menet, például mert még az első előadás előtt 15 perccel is azzal küzdöttünk, hogy előbb legyen kép, aztán legyen hang a színpadon... míg ki nem derült, hogy a PS4 esetében például szó szerint csak egy kapcsolót kellett átpöccinteni a megoldhatatlannak tűnő akadály átugrásához. Amint azonban sikerült mindezt elhárítani, már be is indultak a prezentációk: bemutattuk a Call of Duty: Advanced Warfare-t, a Skylanders: Trap Teamet, a Halo: The Master Chief Collectiont, a LittleBigPlanet 3-at, a World of Warcraft: Warlords of Draenort, a két új Assassin's Creed Unityt... szóval volt mit mutogatni bőven.

Eközben egy másik sarokban egész nap League of Legends bajnokság folyt, a nagyszínpad mellett pedig a terepasztalos wargame-ek világával ismerkedhettek meg az érdeklődők, míg az emeleten a MesterMC csapata szórakoztatta a Minecraft-rajongókat.

A nap fénypontja persze a „dedikálósarok" volt, ahová az egész csapat lecampelt egy fél óra erejéig, és teljesen meghatódtunk attól a tömegtől és lelkesedéstől, amivel fogadtatok minket. Poszterekkel, régi magazinokkal (volt, aki szó szerint kéttáskányit hozott!) és persze történetekkel támadtátok le a stábot, mi pedig igyekeztünk mindent megtenni azért, hogy minden kérésnek eleget tegyünk. Remek érzés volt személyesen is találkozni veletek, és alig várjuk már, hogy ismét legyen erre alkalom – jövőre egészen biztos megint lesz PC Guru Show, úgyhogy ha esetleg idén nem jöttél el, mindenképp számolj velünk 2015-ben!

## FŐTÁMOGATÓINK VOLTAK:

PlayON! www.playON.hu
MAGNEW
SONY
ACTIVISION
BLIZZARD ENTERTAINMENT
GamerEvents
MESTERMC

# 2015

## Játékok 2015-re

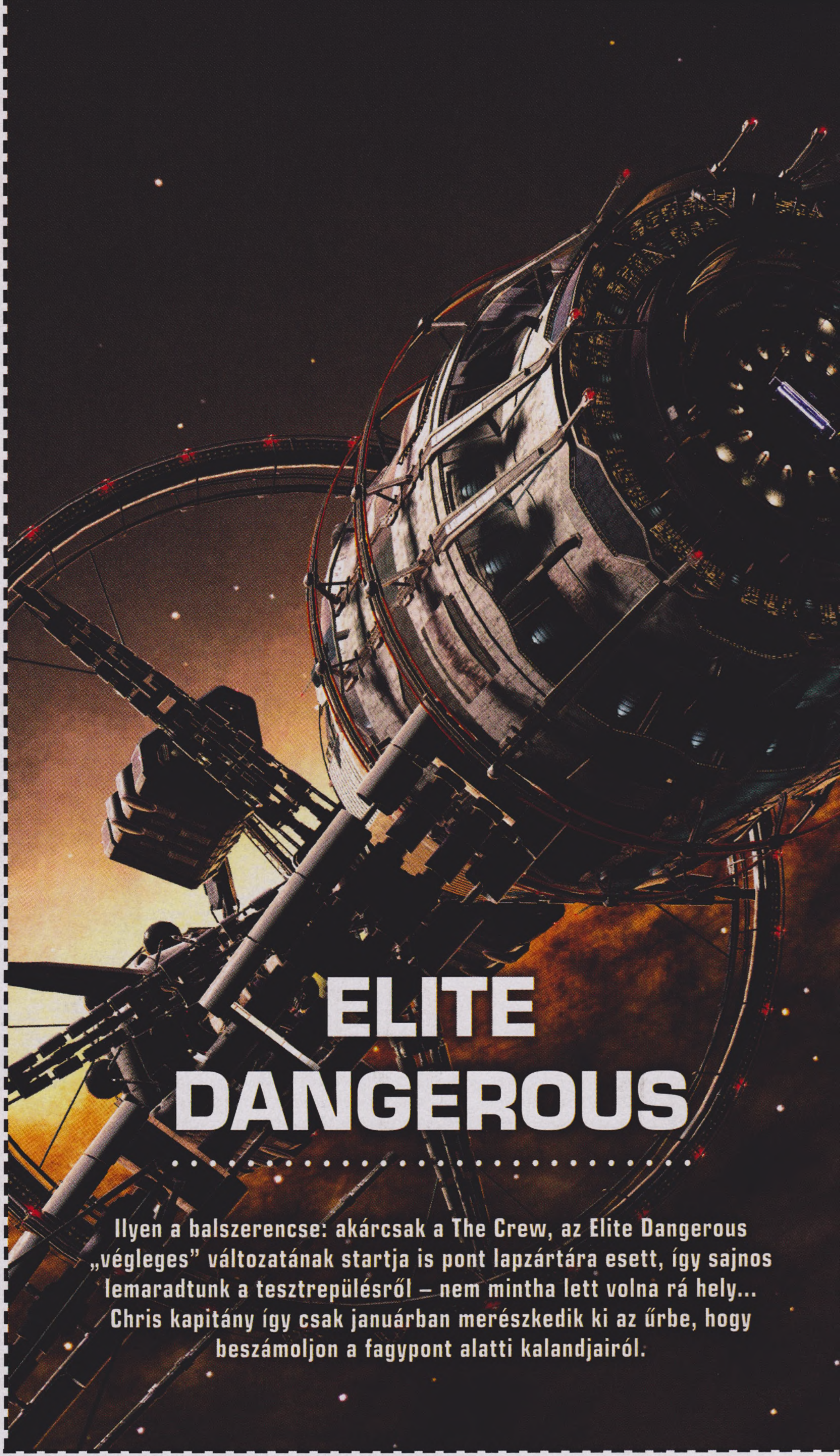
**ELŐZETES** Jövőre újítunk egy kicsit: nemcsak a magazin egyes elemein, de a szokásos januári „100 játék a következő esztendőre" rovatunkon is... például azzal, hogy nem 100 játékot fogunk két sorban elővenni, hanem kevesebbet, csak épp nagyobb terjedelemben, hiszen 2015 sem lesz egy lazsálós év, már januárban megindul a dömping, és ki tudja, hol áll meg!

## The Crew

**TESZT** Kereken egyetlen napunk lett volna a The Crew tesztelésére, így úgy döntöttünk, egy felületes teszt helyett inkább megint bevállaljuk a durva csúszást, hogy hosszú játékórák után meséljünk a játékban szerzett élményeinkről. Bocsi, reméljük azért januárban is kíváncsiak lesztek a véleményünkre!

## Lara Croft and the Temple of Osiris

**TESZT** Talán nem túlzás azt mondani, hogy minden idők egyik legjobb kooperatív játéka kap folytatást: és mire ezeket a sorokat olvassátok, már meg is jelent, ráadásul itthon dobozos formában. De hogy van-e annyira jó, mint az elődje, azt csak januárban meséljük el!



## ELITE DANGEROUS

Ilyen a balszerencse: akárcsak a The Crew, az Elite Dangerous „végleges" változatának startja is pont lapzártára esett, így sajnos lemaradtunk a tesztrepülésről – nem mintha lett volna rá hely... Chris kapitány így csak januárban merészkedik ki az űrbe, hogy beszámoljon a fagypont alatti kalandjairól.

**KÖVETKEZŐ SZÁMUNK**

# JANUÁR 15-ÉN

**JELENIK MEG!**

JANUÁR 27.

ELÉRHETŐ PLAYSTATION 4-EN ÉS XBOX ONE-ON

PC

18
www.pegi.info

©2008 - 2014 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, the GTA Five, and the Rockstar Games R marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

# DOBOZOS TELJES JÁTÉK!

EGYES JÁTÉKOK AKTIVÁLÁSA INTERNETKAPCSOLATOT IGÉNYELHET

+ DUPLA OLDALAS THE WITCHER III NAPTÁRMELLÉKLET

# PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2014. 12.
14012
1995 Ft - 6,99 EUR
9 771217 638003

**Ünnepi hardverajánló**

Segítünk a gépfejlesztésben, vagy egy teljesen új PC összeállításában!

GOTY

## BEST OF 2014

Idén is több kategóriában díjaztuk az év legjobban sikerült játékait.

BLIZZARD INVÁZIÓ

## BLIZZCON BESZÁMOLÓ

Los Angelesben jártunk, és kipróbáltuk a következő évek Blizzard-játékait.

SENKI SEM SZÁMÍT A SPANYOL INKVIZÍCIÓRA!

# DRAGON AGE™ INQUISITION

Végre megérkezett a harmadik Dragon Age-játék, és a BioWare ezúttal mindent megtett azért, hogy ez egy igazán felejthetetlen és epikus élmény legyen!

FAR CRY 4

ASSASSIN'S CREED: UNITY

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

PES 2015

WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR